№4 (24) 1999

Навигатор игрового мира

WWW.GAMENAVIGATOR.COM

Quake 3: Arena
Бог любит троицу

Толстый мехос робко прячет...
Кадавры на тропе войны: Интервью с создателями

Что НЕ нужно вашему компьютеру
Upgrade по расчету

Каждому крестьянину по дополнительному хабу:
Все о домашних сетях и не только...

INFANTRY

Всем привет!

Удивительная страна - чуть ли не каждый номер журнала приходится клепать при новом правительстве...

Зато на игровом поприще относительное затишье, объяснимое неотвратимостью выставки E3, которая в этом году проходит в Лос Анджелесе. Что и как там происходило вы сможете узнать из следующего номера "Навигатора", в этом году информацию об этом крупнейшем форуме редакция получит из первых рук.

За отчетный период новые звезды на небосклоне не появлялись; надежды, возлагаемые на Lands of Lore 3, рассыпались пылью при столкновении с реальностью. Зато сверкнули достойные продолжения хитов недавнего прошлого: "Аллоды 2: Повелитель Душ" и Commandos: Beyond The Call of Duty. Порадовала пара "затравочных" игрушечных версий - "Громада" от Буки и Quake 3 от сами знаете кого.

Основное preview номера посвящено насквозь калавровскому проекту "Мехосома", также стоит обратить внимание на специфически изложенный материал по Kingpin.

За прошедшие со времени релиза Alpha Centauri три месяца мы, похоже, все-таки разобрались с тонкостями этой стратегии, обосновавшейся на первом месте в Internet Top 100, которыми и спешим поделиться в соответствующем гайде.

Среди прочих интересностей - статья о том, как создать у себя в доме локальную сеть. Этот материал будет развит в следующих номерах, где мы подробно расскажем о том, как подключить такую сетку к Интернет.

В железном разделе мы поможем вам разрешить сомнения по поводу апгрейда личной писишки в условиях хронической нехватки денег.

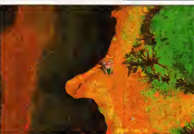
В Z-Zone - продолжение повести, комикс, технология прохождения Unreal исключительно с помощью Dispersion Pistol и т.д. На удивление теплая встреча была оказана читателями страничке с головоломками, пока интерес к этой теме не иссякнет, будем вас "озадачивать" и впредь.

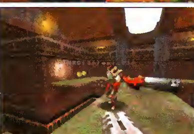
В ответ на периодически поступающие вопросы о возможности приобрести предыдущие номера "Навигатора" мы приводим в титрах адрес магазина возле м. "Кожуховская".

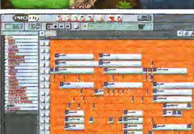
И еще раз по поводу компакта - мы не печатаем его содержание в журнале, т.к. он на 50-70 процентов заполняется уже после того, как сам номер ушел в печать. Но можете быть уверены, залит он будет "под завязку" наиболее интересными и полезными материалами, которые попадут в поле нашего внимания. Кстати, присылайте свои предложения по наполнению CD.

Искренне Ваш,

Игорь Бойко



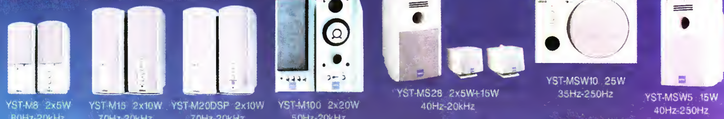




Список игр в номере:

всё лучшее из мира мультимедиа

активные колонки YAMAHA



YST-M8 2x5W 80Hz-20kHz | YST-M15 2x10W 70Hz-20kHz | YST-M20DSP 2x10W 70Hz-20kHz | YST-M100 2x20W 50Hz-20kHz | YST-MS28 2x5W+15W 40Hz-20kHz | YST-MSW10 25W 35Hz-250Hz | YST-MSW5 15W 40Hz-250Hz

звуковые платы YAMAHA XG

SW60XG (ISA) | MU10XG (внешняя) | WF192XG (PCI)

676 инструментов, 21 набор ударных, 64 типа эффектов, совместимость GM GS XG

16 бит, 48 kHz, full duplex, полифония 64 ноты, совместимость GM GS XG

звуковые платы MAXI Sound 64

DYNAMIC 3D | HOME STUDIO 2 | HOME STUDIO Pro 64

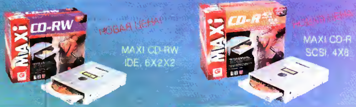
НОВАЯ ЦЕНА!

Разработаны и производятся французской компанией GUILLEMOT (Гильмо) на базе RISC DSP DREAM со скоростью работы 50 млн. операций в секунду, 16/18 бит, 44.1kHz, полифония 64 ноты, интерактивный Surround на 2-х или 4-х колонках, совместимость: GM,GS,SB,SB Pro,DLS,Direct Sound 3D

MAXI Studio ISIS

НОВИНКА!

устройства для записи CD-RW и CD-R



НОВАЯ ЦЕНА!

MAXI CD-RW IDE, 6X2X2

MAXI CD-R SCSI, 4X8

активные колонки MAXI Booster

BOOSTER 160 ... 90Hz-20kHz

ТЕПЕРЬ С РАДИО!

BOOSTER 240

BOOSTER 640

ТЕПЕРЬ С 4-мя САТЕЛЛИТАМИ!

сканеры MAXI Scan

рули Race Leader

ТЕПЕРЬ С НОВЫМИ ПЕДАЛЯМИ!

Продукцию компаний YAMAHA и GUILLEMOT спрашивайте:

COMPULINK	935-8891	FLASH COMPUTERS	924-6651
MEGATRADE	945-4960, 945-4961	ВАЛГА	125-6001
NORD COMPUTERS	207-0048	ИНДУСТРИЯ И ЭКОЛОГИЯ	299-8500, 299-9311
FLAKE COMPUTERS	236-9860	SONAR SERVICE	142-3375
VAY	181-9293 доб 18	ДЕКА	181-9474
TERMINATOR X	784-7243	МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО	412-5145, 937-0455, 937-2644

подробная информация, техническая поддержка на www.megatrade.ru

■ Lara Croft... в России?

Компанией Eidos Interactive было объявлено о том, что в выходящую в ближайшем будущем переработку Tomb Raider II: Gold будет включено 4 дополнительных уровня, объединенных единой сюжетной линией под названием Golden Mask. На этот раз неутомимая Lara Croft должна будет спуститься в... сверхсекретную российскую шахту (что заныкана на неприметном островке рядом с Аляской), дабы завладеть очередным заветным артефактом – Золотой Маской некоего Торнарсюка, таинственного лидера давно исчезнувшей цивилизации... Все владельцы оригинального Tomb Raider II получат TR II: Gold бесплатно. Демо-версию, которая включает в себя первый уровень игры, можно переписать с сайта разработчиков (http://www.eidosinteractive.com).

■ "Хакнутый" South Park

В начале апреля "кабельная" телекомпания Comedy Central (www.comedycentral.com) запустила на своем сайте shockwave-аркаду под названием South Park Pinball, призванную популяризовать и без того популярный одноименный мультсериал, а заодно и дать возможность посетителям сайта выиграть кое-какие ценные призы. Вполне безобидная, на первый взгляд, затея неожиданно обрела более чем напористых поклонников: не желая до посинения ударять по клавишам, дабы набрать нужное количество очков, народ посмышленее каким-то образом наловчился править таблицу рекордов, определяющую победителей. В итоге ребята из Comedy Central обиделись и поспешили прикрыть соревнование, дисквалифицировав при этом все набранные участниками очки. Хотя сама игра осталась доступной всем желающим, причем она весьма занимательна и без каких-либо призов. Как вы уже догадались, для игры вам будет нужен лишь браузер и shockwave plug-in. Размер файла для скачивания – всего около 600 Кб. Так что смело идите на сайт – и ... "Oh, my God! They killed Kenny again!"

■ 3D KISS

Решение об использовании движка LithTech 3D фирмы Monolith (www.lith.com) для разработки своей новой "тяжелой" аркады KISS Psycho Circus. The Nightmare Child приняла небольшая техасская компания Third Law Interactive. Нетрудно догадаться, что игра мотивирована одноименным мировым турне известной рок-группы (концерты которой планировались и на российских площадках, но были недавно отменены по политическим причинам). Что и как будет в этой игре – неизвестно, ни в какие детали представители компании-разработчика пока не вдавались, а на суд фанатов выложили только несколько моделек из игры (они действительно psycho). Сроки выхода KISS Psycho Circus тоже пока не объявлялись, хотя предположительно это произойдет где-то в 2000 году. Публикацией игры займется коалиция Gathering of Developers. За дальнейшими подробностями обращайтесь на официальную страницу проекта по адресу: http://www.godgames.com/games/psycho.

■ Homepage для Homeworld

В начале апреля компании Sierra Studios и Relic Entertainment открыли официальный web-сайт своей космической real-time стратегии Homeworld (www.homeworld.net). На момент набора этих строк сайт предлагал обширный архив информации об игре, а также chat-канал, доску объявлений и подписку на бюллетень новостей. Бета-тестирование Homeworld должно было начаться ближе к концу месяца. Срок выхода самой игры уже совсем близок – июнь этого года.

■ Какие тебе еще "...files"?

Как известно, найти, скажем, последние версии неофициальных уровней для полюбившейся "стрелялки" порой не так просто. Поиск скорее напоминает блуждание в неизвестном направлении, ибо каждый автор, в основном, публикует свои файлы, как придется. Однако с недавних пор положение дел, похоже, в корне изменилось. Интересный проект открыл свои двери для всех желающих: компания FileKey Ltd. занялась созданием специального поискового движка GameKey (www.gamekey.com), рассчитанного на всех, кто интересуется какими-либо дополнениями к той или иной игре. Интересно, что исходными точками послужат вовсе не ниспадающие web-меню типа "Выбери нужную игру из списка", а... имена доменов. Компания зарегистрировала массу имен по схеме www.<имя_серии>files.com (видимо, для каждой из серий популярных игр), которые позволят пользователям сразу же попадать в привычную среду. Каждый файл будет снабжен ссылками, описанием и инструкциями по его использованию. Кроме этого, система предлагает службу KeyAlert: на каждый из зарегистрированных файлов можно "подписаться", что даст возможность получать извещения по e-mail о выходе новых версий "как только, так сразу". Или, скажем, получать ежедневный список вновь зарегистрированных в системе файлов, что тоже очень неплохо. Естественно, если вы сами являетесь автором, система позволит вам зарегистрировать ваши творения без каких-либо проблем – достаточно лишь заполнить небольшую форму на страницах соответствующего сайта. Проект GameKey стартовал 5 апреля с сервера www.quakefiles.com, что вполне естественно: специфика архитектуры игр серии Quake такова, что на сегодняшний день эта игра является самым модифицируемым и, следовательно, число дополнительных уровней, текстур, монстров, оружия и т.д. вряд ли кто сумеет назвать даже приблизительно. На очереди еще два сайта, www.daikatanafiles.com и www.halflifefiles.com. Каким играм они будут посвящены, вы, наверное, уже догадались.

■ Первые цифровые карапузы

Придумав в свое время популярную серию виртуальных питомцев Dogz and Catz, компании Mindscape Entertainment и Learning Company решились на уникальный в своем роде шаг, создав... первого виртуального ребенка. Игра из новой серии, названной Babyz, позволит вам поселить в вашем компьютере этаких своенравных крох, которые потребуют внимания и заботы ничуть не меньше, нежели реальные дети. Само собой, игрокам придется серьезно вжиться в роль няньки: помимо игр, кормления, пеленания и уборки, ваших подопечных нужно будет еще и воспитывать, наказывая и поощряя за поступки и/или проступки различной "тяжести". Одной из наиболее выдающихся черт проекта стало внедрение в новые игры техно-

логии распознавания речи IBM ViaVoice, что позволит вам общаться с вашими "детьми" голосом. Другой сильной стороной была названа высокая коммуникабельность игры как таковой. Судите сами: проинсталлировав игру, вы обзаведетесь сугубо своим питомцем, не имеющим друзей и ограниченным внутренним виртуальным пространством вашего компьютера, включая детскую, кухню, гостиную или, скажем, игровую площадку. Но, как уже доказано многими педагогами, познавательно-воспитательную роль коллектива нельзя недооценивать. Тут-то вам и придет на помощь возможность одолжить на время других "ребят" у своих друзей или даже непосредственно с web-сайта проекта (www.babyz.net). Либо, скажем, отдать своего ненаглядного в другую семью (если вам по каким-то причинам некогда им заниматься), с риском получить его назад чрезмерно вышколенным или, наоборот, беспредельно разнузданным и капризным. Кроме этого, в случае каких-нибудь проблем со здоровьем малыша тот же web-сайт предложит вам услуги детских докторов.

Кстати, в планах обоих компаний – сделать возможным импортирование домашних животных из игр серии Dogz and Catz: ведь на момент выпуска серии Babyz "карапузы" будут ограничены окружением лишь себе подобных, и, естественно, наличие впоследствии "собак" и "кошек" весьма разнообразит их существование. Добавим, что срок выхода первой версии игры – ноябрь этого года.

1000 кусков золота... на доллар?

Недавно мы писали о "разборках", возникших на почве никудышного обслуживания пользователей онлайновой игры-сообщества Ultima Online (Electronic Arts/Origin). Дело тогда завершилось практически ничем, и начавшийся было скандал канул в Лету. Ultima Online продолжает существовать и по-прежнему объединяет тысячи пользователей, увлеченных виртуальными приключениями и проводящими изрядное количество времени внутри огромного мира, насыщенного всеми мыслимыми и немыслимыми атрибутами ролевых игр. И, как недавно выяснилось, дело стало доходить даже до курьезов, а именно: виртуальные ценности в игре неожиданно обрели реальную цену в реальном мире. Загвоздка в том, что развитие персонажей в Ultima Online – задача отнюдь не простая. Обрести опыт, нажить состояние и обзавестись частной собственностью, да при этом еще и выжить, все-таки остается вопросом долгого времени и труда. Эпоха повального хакерства в UO, кажется, уже прошла, и наступила эпоха торговли. Да, да, именно так: где-то в начале марта один из завсегдатаев игры продал своего неплохо развитого персонажа... с электронного аукциона eBay (www.ebay.com) за $521, положив тем самым начало целому новому течению в аукционной торговле. На сегодняшний день на продажу выставлены сотни лотов, включающие в себя как персонажей с имуществом (дома, замки, магазины, мастерские утварь и артефакты), так и отдельные суммы в золоте. Причем цены поднимаются до умопомрачительных отметок: по последним данным, пара сделок достигли сумм в $3000 каждая. Как недавно заявил Richard Garriott, вице-президент компании Origin, ему остается только "гордиться тем, что ценности виртуального мира, им созданного, начали продаваться за настоящие деньги в нашей с вами реальности". Комментарии, по всей видимости, излишни. Хотя, если вы посмотрите на обложку журнала, который держите сейчас в руках, то напечатанный там девиз, несомненно, обретет для вас дополнительный смысл.

"В желтой жаркой Африке..."

Компанией Dynamix (принадлежащей Sierra Online) готовится к выпуску авиасимулятор Desert Fighters, посвященный воздушным битвам в Северной Африке в 1941 и 1943 годах. Разработчики рассчитывают на немалый интерес со стороны потребителей: игровая "почва" Desert Fighters достаточно обширна. Речь идет не только о войне в воздухе, но и об атаке и обороне караванов с продовольствием и оружием, поражении многочисленных стратегических целей, как пассивных, так и активных, и, наконец, поддержке наземных боевых операций с воздуха. В Desert Fighters будет порядка 30 моделей самолетов разных армий, 18 из которых будут доступны для пилотирования игроками. Сложность игры будет существенно различаться в зависимости от типа выбранных кампаний и миссий. Как это уже было с предыдущими проектами Dynamix, Desert Fighters будут обеспечены выделенной серверной поддержкой для режима multiplayer (до 60 игроков одновременно). Ожидаемый срок выхода – октябрь этого года.

FS: Этапы Большого Пути

Думал ли Bruce Artwick, инженер-математик, давным-давно создавший игру-тренажер Flight Simulator, что его творению суждена столь долгая и бурная жизнь? В свое время эта незаурядная программа уже успела оставить свой след в истории: ведь, согласно легенде, перенос имитатора с компьютеров Apple, Atari и Commodore64 на IBM PC-совместимую платформу дал этой самой платформе тот знаменательный толчок, который и привел ее (платформу) к нынешней популярности. Будучи выпущенной к сегодняшнему дню уже почти в десятке версий, эта программа неожиданно нашла официальное признание в кругах... Военно-Морских Сил США. Как заявила компания Microsoft, завладевшая в свое время издательскими правами на Flight Simulator, в одном из учебных центров US Navy недавно появилось 6 тренажеров, оснащенных последней версией программы. Было также уточнено, что предварительное тестирование курсантов-пилотов будет проходить преимущественно на модели самолета T-34C Turbo Mentor, "внедренной" во Flight Simulator 98. Что и говорить, событие знаменательное. Теперь все радуются, – и военные, и Microsoft. И фанаты игры гордятся. Вот только человека по имени Bruce Artwick уже мало кто вспоминает...

"Мы пойдем другим путем"

По видимому, желая утереть нос всем передовым разработчикам игр, популярный автор и дизайнер Michael Crichton (www.crichton-official.com), известный миру прежде всего по книгам и фильмам Jurassic Park, Congo и Sphere, основал собственную компанию Timeline Studios (www.timelinestudios.com). "Думается, не я один устал от вопиющей ограниченности даже самых лучших и популярнейших игр последнего времени, лишь отдаленно претендующих на подлинное воплощение виртуальной реальности", - буквально с такими

словами Michael взялся за дело. – Пусть нам подают сколь угодно закрученные поверхности, полноцветные текстуры или шокирующе-пространственный звук, – все это, конечно, здорово, но я удивляюсь, почему игровые среды до сих пор столь статичны. Элемент интерактивности, похоже, просто игнорируется. Многие забывают, что в играх, прежде всего, мы стараемся отразить жизнь, пусть даже и через выдумку. А в жизни-то все взаимосвязано". Теоретически суть его идеи состоит в следующем: то, что до сих пор не принималось во внимание при создании трехмерных игр, может и должно быть реализовано в полной мере. При этом материальная сторона дела для него тоже вроде бы как ясна: продукты новой компании будут создаваться с использованием технологии OpenSpace 3D, разработанной Virtus Corporation. "Монстры монстрами, но игровая вселенная сама по себе тоже имеет огромный потенциал." Другими словами, окружающая среда в играх от Timeline Studios должна стать не менее живой, нежели игровые персонажи. Добавим лишь, что в штат компании вошли многие дизайнеры и концептуалисты, имеющие приличный опыт как в постановке фильмов, так и в разработке игр, причем настроены они, по всей видимости, весьма оптимистично. А действительно ли нам суждено вскоре увидеть игры следующего поколения, или нет – покажет время. Кстати, более подробно о своих планах компания Timeline Studios должна поведать миру уже на ближайшей выставке Electronic Entertainment Expo в мае этого года.

■ Flight Unlimited III: промежуточная посадка

Компания Looking Glass Studios открыла web-сайт для своего очередного авиасимулятора Flight Unlimited III по адресу: http://www.flight3.com. На сайте вы найдете симпатичную shockwave-презентацию игры, подробную информацию о представленных моделях самолетов, screenshot`ы, демо-ролики и даже навигационные карты аэродромов, отсканированные в высоком разрешении. В Flight Unlimited III будет 10 различных машин для пилотирования, меняющиеся погодные условия, компьютерные пилоты с усложненным AI и динамический пейзаж.

■ В поиске талантов

Компания Sandbox Studios (www.sandboxstudios.com) была буквально завалена предложениями после того, как объявила о готовности производить и публиковать игры на основе лишь дизайнерских задумок, концепций и скетчей. Как оказалось, в мире очень много непризнанных разработчиков игр, весьма талантливых и в то же время не имеющих юридической и/или финансовой поддержки. Лишь за последний месяц компания получила более тысячи весьма серьезных предложений, многие из которых были оценены как выдающиеся. Условия сделок таковы: располагая игровым движком, Sandbox Studios готова воплотить в жизнь любую приглянувшуюся идею, при этом беря на себя практически всю техническую сторону дела, включая графику, озвучивание, тестирование и публикацию. Сам же автор при этом может рассчитывать на 20 процентов от прибыли. И, как заявил президент и основатель компании Steve Bergenholtz, уже в ближайшее время будет объявлено об играх, принятых к разработке. В заключение добавим, что если у вас есть какие-то соображения или нереализованные идеи, обращайтесь по адресу <concepts@sandboxstudios.com> (или же посетите web-сайт компании) – Sandbox Studios все еще принимает предложения от авторов.

■ Первые add-ons для Half-Life

Одна из самых популярных игр последнего времени, Half-Life, в ближайшем будущем обзаведется первым официальным дополнением под названием Opposing Force, о разработке которого было объявлено компаниями Sierra Studios и Gearbox Software. На этот раз игроку придется стать одним из простых солдат, охраняющих пресловутый исследовательский центр Black Mesa, и оказаться поневоле втянутым в самую гущу известных событий. В игре будет целый ряд новых типов оружия и монстров, а также множество уровней как для одного игрока, так и для режима multiplayer. Кстати, Opposing Force станет первым проектом только что образованной Gearbox Software, обосновавшейся в Техасе и объединившей под своей крышей целый ряд неплохих разработчиков, уже работавших в свое время в различных известных компаниях. Срок выхода дополнения – осень этого года.

Помимо этого, на сайте Sierra Online (www.sierra.com) вы сможете найти бесплатный многопользовательский двухуровневый add-on под названием Team Fortress Classic с несколькими новыми героями и интересными эффектами. Он был разработан компанией Valve (www.valvesoftware.com) с целью популяризовать их новый продукт, Online-шутер Team Fortress 2. Размер файла – 21.5 Мб.

■ Не ударь лицом в пыль или Бык в трех измерениях

С интересной идеей недавно выступила компания Sierra Sports (www.sierrasports.com). Выпустив несколько серий игр, посвященных бейсболу, американскому футболу, автогонкам и пр., дизайнеры компании пришли к выводу, что удивить любителей спортивных игр нынче можно лишь чем-то незаурядным. Таким "незаурядным" видом спорта было решено считать... обыкновенное техасское родео. Можете не верить, но в новой игре под названием Professional Bull Rider вам предстоит оседлать виртуального быка, смоделированного при помощи настоящего многопозиционного 3D-движка. Или же наоборот: обзавестись рогами и подставить спину под молодца-наездника. Быть свирепым быком или же ухватистым ковбоем – решать вам, ибо в обоих воплощениях можно сделать неплохую карьеру. С целью придания игре профессиональной окраски для участия в проекте были приглашены двое заслуженных чемпионов-наездников, Ty Murray и Tuff Hedeman. Оба должны помочь в создании достоверных математических моделей быков и ковбоев (а их будет целых 40 и 35 соответственно!), равно как и многоуровневой системы обучения новичков. Собственно лицензия на использование типажей, правил и всяческих достоверных деталей была приобретена у коалиции Professional Bull Riders, Inc. (www.pbrnow.com), проводящей подобные родео уже в течении многих лет. Технически игра будет отличаться следующим: "настраиваемость" параметров обоих видов персонажей, приличный AI, реалистичная графика (включая ранения с обоих сторон и детальность воспроизведения арен), поддержка различных игровых контроллеров, а также режим multiplayer через Интернет. Что из всего этого получится, сказать пока трудно. Добавим

лишь, что Professional Bull Rider должен появиться в продаже уже в сентябре этого года.

■ "Эх, прокачу!" на WWW

Новая "аттракционная" стратегия RollerCoaster Tycoon компании Microprose обзавелась собственным web-сайтом (www.rollercoastertycoon.com). На нем посетители могут принять участие в различных состязаниях, обменяться собственными творениями, а также скачать множество дополнений к игре – новые аттракционы, дополнительный сценарий и даже специальный патч, устраняющий досадную ошибку в игре, проявляющуюся... при переходе на летнее время.

■ MechWarrior 3 – небольшая неувязочка

Microprose порадовала фанатов серии BattleTech, выпустив демо-версию MechWarrior 3. Безусловно, MechWarrior 3 будет достоин славного имени своих предков. Однако, с его демо-версией связана небольшая проблема, вернее, не с самой игрой, а с удалением ее из папки Program Files. Если вы воспользуетесь опцией Uninstall MechWarrior Demo, то лишитесь всей папки, куда была установлена игра. Придется либо тереть стандартным uninstall, либо пропатчить саму игру - заплатка располагается на сервере разработчиков и занимает 147 Кб (http://www.microprose.com).

■ Freespace 2

Interplay анонсировала разработку FreeSpace 2. Создает игру все та же Volition. Действие нового космо-боевика развернется по прошествии 32-х лет после Большой Войны. Темные войска Shivans снова угрожают жизни Землян и Vasudans. Нас ждут более 70 кораблей и куча оружия. Всевозможные световые эффекты, поддержка 3D-акселераторов и прочие графические навороты обещаются.

■ Warlords: БоевоеГоре

Mindscape Entertainment пообещала продолжить сериал Warlords. Подождите радоваться, новая часть Warlords: BattleCry будет... real-time! Разработчики из Strategic Studies Group намерены сохранить вселенную Warlords, то есть останутся человеки, орки, эльфы и минотавры, магия (порядка 70 spells)... Но те самые любимые старые Warlords, похоже, уже безвозвратно утеряны. Проклятый real-time!

■ Третье воплощение Лоры Крофт

Новость от Eidos: 6 мая мисс Кро... то есть Нелль МакЭндрю объявила, что она перестает рекламировать серию игр Tomb Raider, поскольку ее теперь все ассоциируют исключительно с героиней компьютерной игры (интересно, что совсем недавно, осознание сей ужасной проблемы не помешало Нелль сыграть Лару Крофт в рекламном ролике напитка Lucozade Energy). Теперь Нелль поставила для себя новую задачу – сняться в журнале Playboy, этим она в данный момент и занимается. Пожелаем Нелль удачи на тяжком поприще девушки месяца... Собственно никто такому повороту событий в Eidos не удивился, МакЭндрю быстро нашли замену, новой моделью стала – Лара, да, да именно Лара! Но не Крофт, а Веллер (Weller). Малоизвестная двадцатичетырехлетняя манекенщица, до этого рекламировавшая нижнее белье, неожиданно оказалась в центре внимания игровой прессы. Лара открыто сообщает: "мне и раньше многие говорили, что я напоминаю девушку из Tomb Raider!". Итак, особые приметы новой звезды: 5 футов 8 дюймов (173 см), 87-60-87, натуральная брюнетка, карие глаза.

■ Comtek 99 (впечатления Холявщика)

Ну, был я на этом "Комтеке", сбежал с лекции и поехал в Экспоцентр. Халявы подсобрать, посмотреть, что там новенького появилось. Перед входом поменял 35 р. на пропуск с надписью "не для продажи". Только маленький он какой-то стал, этот "Комтек" (или это я вырос?) - всего-то 2 павильона. Игр было мало (это плохо, очень плохо!), только на стенде "1С" вертелись "Аллоды 2", "Дальнобойщики 2" и "Князь". Да Бука еще меня порадовала. К осени должен появиться "ВИЧ 2" ("Василий Иванович Чапаев 2", конечно!). Это здорово! Америка 60-х, в которую попали герои Гражданской войны, оказалось на редкость прикольным местом. И еще один Букин квест - "Штирлиц: Операция Бюст" - также обещает стать новым хитом.

А вообще выставка меня немного разочаровала: халява (которую искали 95% посетителей) в виде пакетиков активно раздавалась только на стенде "1С", я так не люблю, это не интересно. Эх, если бы я попал на E3, - вот где будет много игр и... ХАЛЯВЫ!

■ Nival: Возрождение

Nival (http://www.nival.com) не может нарадоваться на вторых "Аллодов", недавно появился патч (Patch v 1.01), который исправляет огромный список багов (в частности, досадный глюк в магазине, когда персонажи упорно не хотят расставаться с оружием и одеждой). Также разработчики обещают, что "сервер для многопользовательской игры в "Аллоды 2: Повелитель душ" будет открыт 1 июня 1999 года". А на днях стало известно полное название третей части серии - "Аллоды 3: Возрождение". Кого возродят, где возродят и как возродят, остается тайной, а вот графическое воплощение игры уже сейчас поражает своим качеством; посетите сайт разработчиков – вы не пожалеете.

■ Бука – большая забота о юзерах

Бука выпустила заплатку для русской версии хита "Герои Меча и Магии 3". Приятно, что и после выпуска игры компания заботится о рядовом игроке. Файл Heroes3.zip занимает 919kb, и переписать его можно с сайта Буки (http://www.buka.com). Патч, конечно же, не работает с пиратскими версиями игры.

Кстати, для тех, у кого есть проблемы со звуком в игре "Петька и Василий Иванович спасают галактику", на сайте разработчиков находится патч petka.exe.

■ Акелла и Морские Волки

Как вы помните, Акелла разрабатывает игру под рабочим названием Corsairs, выход которой намечен на осень 1999 года. Это настоящая пиратская игра на стыке жанров РПГ и экшн. Игра, естественно, полностью трехмерная: в прозрачных водах океана, которые плещутся по всем законам природы, вас может подстеречь ураган или коварное морское течение, залпы вражеских пушек могут поджечь корабль, продырявить паруса или поломать мачты. Но и у Акеллы есть проблемы. Например, французская фирма Microids, которая недавно выпустила не самую блестящую игру с названием Corsairs (см Навигатор №3 (23) 1999). К сожалению, ребята из этой фирмы были расторопнее и первые официально зарегистрировали название. Таким образом, Акелла сейчас находится в творческом поиске имени для своего детища. В настоящий момент разработчики склоняются к названию Sea Dogs для английской версии игры. Но если у вас есть идеи получше, и вы готовы предложить для игры достойное английское название - пишите на scriptor@akella.com. Если название подойдет, ваше имя будет навечно занесено в титры игры, которая станет продаваться по всему миру.

■ Бука: Агония Власти

Снова новости от Буки: во-первых, Jagged Alliance 2 в русской локализации будет носить гордое имя - "Jagged Alliance 2: Агония Власти". Во-вторых, выйдет игра в "ближайшее время, ну, может чуток задержится ...". В-третьих, перед самым выходом номера состоялся релиз игр "Русская Рулетка 2" и "Громада". И они уже наверняка продаются в ближайшем компьютерном магазине.

■ Ох уж эти КаДавры

В недрах K-D состоялось первое серьезное обсуждение нового загадочного (пора бы уже привыкнуть) проекта КаДавров с рабочим названием Confinement. "После продолжительной беседы, произошедшей в теплой, дружественной обстановке, стало очевидно, что Confinement, как и предыдущие проекты K-D Lab, обещает удивить игровой мир..." Сегодня точно о проекте можно сказать лишь одно - это будет стратегия (хо-хо...).

■ День WarHammer в Москве

Для тех, для кого WarHammer не просто оригинальное сочетание букв, а нечто большее, впервые в России - День WarHammer. Приглашаются все! В программе: баталии асов и новичков, выставка моделей лидеров конкурса по покраске и многое другое.

Время встречи - 13 июня. Место: Зеленый Театр Бабушкинского парка культуры и отдыха (м. "Бабушкинская", ул. Менжинского - рядом с кинотеатром "Арктика"). Телефон оргкомитета - (095) 488-2055

Работа:

■ Никита ищет специалистов

Никита приглашает для разработки новых игровых проектов высококлассных специалистов:

менеджеров проектов (разработка программного обеспечения);

программистов (MSVC++);

3D художников (модели, анимация).

Приглашается менеджер по работе с московскими магазинами на постоянную работу, на полный рабочий день. Образование не имеет значения. Обязанности: координация поставок в имеющиеся оптовые каналы и контроль наличия товара в магазинах, поиск новых каналов сбыта, контроль над оплатой проданной продукции. Требования к кандидату: инициативность, коммуникабельность, мобильность. Зарплата от 150 $/месяц. Премиальные - по итогам продаж.

Пожалуйста, присылайте Ваши резюме по адресу common@nikita.ru (в поле Subject письма сделайте пометку "Resume") или звоните по телефонам 115-9743, 115-9777 Елене Соловьевой.

■ Акелле нужен человек

Фирме Акелла срочно необходим человек (возможно, двое) на должность программиста и художник по 3D-интерфейсам. Оплата на начальный период составит 300 долларов США с возможностью увеличения оклада в дальнейшем.

В данный момент основным проектом является игра Sea Dogs aka "Корсары" (для тех, кто не знаком с разработкой, подробности на сайте www.akella.com). "Основным фронтом" работы программиста и художника на первое время станет 2D (плоский) интерфейс (кнопки, иконки, отрендеренная анимация, спрайты и т.д.).

Ниже перечислены требования, предъявляемые при приеме на работу.

Обязательные:

1. Желание писать игры.
2. Возможность работать full-time
3. Обязательно знание С, знание С++ приветствуется.
4. Обязательно знание Win32 API.

Желательно: опыт работы с DirectX, опыт работы с Direct Draw.

Связь по E-mail: dma@akella.com или телефону

P.S. "Если вы не подходите под какое либо из требований, но мы увидим, что вы тот самый человек, который нам нужен, то вы будете приняты."

■ Работа в "Буке", мобильность обязательна!

Компании "Бука" требуются:

Переводчики. Все желающие могут присылать письма на buka@dol.ru, все получат по e-mail пробный текст размером в одну стандартную страницу и подробные инструкции. Мобильность (наличие e-mail, а не мобильника :)) обязательна.

Просьба описать примерную скорость перевода.

Просьба описать предпочтения:

- перевод с русского на английский,
- перевод с английского на русский,
- перевод юридических документов,
- перевод детских текстов,
- перевод технических текстов,
- перевод фантастики, в частности, фэнтези.

Программист на работу в офисе. Потенциальная область работы: локализация. Требования к знаниям: он должен знать всё :)

Художники для создания скелетных 3D-моделей с их последующей анимацией. Число треугольников - 1000.

Коммуникабельный сотрудник для работы в отделе поддержки пользователей. Компьютерная грамотность необходима. Невозмутимость и вежливость обязательны. Возможен "плавающий" график.

Присылать резюме по адресу: buka@dol.ru Звонить по тел. 111-5156

■ K-D требуются добровольцы

Корпорации K-D Lab срочно требуется на работу 3D-художник (моделинг, 3D Studio MAX). Режим работы утренний, с 10 до 15 часов. Приветствуются высокие профессиональные навыки, отсутствие вредных привычек, чувство юмора. Резюме с контактными телефонами просьба присылать по адресу: jobs@kdlab.com. (Чтобы предотвратить поток писем со всех концов России сообщаем, что K-D Lab находится в г. Калининграде).

Новости подготовили: Spellbound,
Константин Подстрешный

Константин Подстрешный

Мехосома

Жанр	Мехосома
Издатель	Неизвестен
Разработчик	K-D Lab
Дата выхода	Скоро (по другим данным скоро, скоро) Windows 95, 98

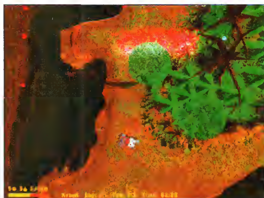
«Один западный рецензент заявил, что игра очень напоминает уроки вождения после приема ЛСД. Подтвердить или опровергнуть эти слова мы не можем, не пробовали...»
КранК о «Вангерах», интервью в журнале СофтМаркет *(1998 №32)*

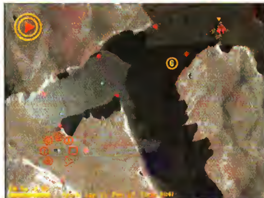
"Девятку" носило по дороге, наверное, мой мехос плохо позавтракал сегодня или простудился за ночь в холодном гараже, а может быть, теща опять накормила его жареной картошкой и у машинки разболелся живот? Спрашивать саму "девятку" было бесполезно – обиделась на меня после того, как побывала на мойке, и я не оставил ее сушиться рядом с симпатичным КАМАЗом. Но я знал, что стоит "девятке" увидеть интервью с K-D Lab, и она перестанет сдавать меня ГИБДД'шникам.

Каюсь, был грешен, фанател от «Вангеров», но сейчас исправился, и мои чесалки не тянутся к заветному боксу, я совсем не хочу снова встретиться с элиподами, покататься по Фостралу, нахамить Буравчику и получить раффа... Ну вот... ВСЕ! Не могу больше!

Install Vangers? – Yes!

Как стало известно всемогущему Бюро, K-D снова готовит что-то необычное... Это живет в отечественном Калининграде и одновременно в «забугорном» Кенигсберге. Это "Что-то" дышит, шевелится и ползает. У Этого нет четкого определения или жанра, Это - пошаговое и Это - больше аркада, чем RPG, Это должно понравиться как матерым игрокам, так и тем, кто только понял, что мышка нужна исключительно для игры в Quake. И Это называется «Мехосома».



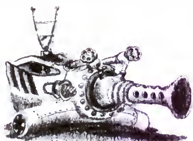


АбраКадавровский сюжет или как потерять свою Душу

Во Вселенной существует Церковь Мехосомы, постоянно разыскивающая разумных существ для пополнения рядов своих адептов. Наконец, в виде компьютерной игры, Мехосома добралась и до Земли! Теперь культ похищает души людей (покупая их в обмен на развлечения) и предлагает пройти им обряд посвящения, испытав свою Волю. Прошедшие испытания до конца становятся Мастерами Мехосомы и приобретают власть над Временем: именно Воля и Время являются, согласно канонам Церкви, первопричинами бытия. Для обряда выбрано 13 миров, на которых проходят состязания в скорости. Сущности украденных душ бросаются в эти миры и им дают возможность передвигаться с помощью мехосов - машин, состоящих из неживых и живых деталей. При этом Сущности слепы - им нужен отделенный на время обряда гонки Разум игрока, наблюдающий сверху за происходящим и имеющий возможность указывать своей Сущности направление движения с помощью бросания в мир Семян. Школы, на которые опирается Мехосома, дают испытуемому магические Арканы - средства научиться правильно управлять событиями. Но самое главное то, что Мастер Мехосомы должен научиться управлять Временем, постоянно изменяя свое будущее...

«Вы знаете эту игру, но вы никогда не играли в нее прежде!»

Говорят нам разработчики, и мы им верим, верим, после того, что они показали нам в «Вангерах» - снова необычные миры, снова мехосы, снова гонки... но не сиквел «Вангеров», а новая игра.



Достаточно трудно объяснить ее суть, это все равно, что описывать "Кубик Рубика" или «Пятнашки». Что вам прояснит вам фраза: «сущности рассаживают семена»? Ровным счетом ничего. Точнее всего Мехосому описал некто Завхоз - «пошаговая аркада», и да простят меня квакеры...

Нашим играм не хватает полигонов... пожалуйста, заплатите налоги

Да, представляете себе такую рекламу на ТВ? :). К счастью, K-D Lab не собирается подсовывать дешевку, оправдываясь недостатками финансирования. Средством воплощения для Мехосомы послужит доработанный движок Вангеров. Собственно, и вангерский Surmap v1.0 был совсем не плох, а уж Surmap v2.0 так вообще молодец, полностью в своего папочку, только чуть более красивый и упитанный. Приучен к хорошим манерам, умеет мешать полигоны, пиксели и воксели в один большой движок, подкачан в плане световых эффектов, балуется с африканской магией Voodoo. В общем, хороший, сильный engine. Жаловаться на графику в «Мехосоме» мы точно не будем, разве что после игры реальный мир покажется нам тусклым и бесцветным.

Молилась ли ты на ночь, K-D Lab?

Как ты, уважаемый читатель, понимаешь, писать preview по играм от K-D Lab занятие неблагодарное, все еще может измениться: 3D-освещение переделают на 4D, мехосы станут разумными, Кукла уползет на Некрос, а бибураты посадят в раффа и отправят пропалывать пипетки. Так что лучше всего будет расспросить самих K-D Lab'цев, в случае чего – это все они виноваты. А в целом, «Мехосома» уже сейчас производит впечатление основательной игры. И из жизнерадостного карапуза-монголоида в тюбетейке набекрень определенно вырастет что-то путное, вот только что?

Эксклюзивное интервью с K-D Lab, или «ОНИ сварили Малдера и Скалли!»

Нам повезло (или не повезло?). Вся команда K-D собралась в большой Коллективный Разум, и начала (начал?)

делать игру. Из Общего Разума удалось выцепить сознания Snark'a и Bodiker'a, пару раз мелькнуло лицо Кранка и Зихера, но они упорно не хотели вылезать из клубка мыслей, жалуясь на общий желудок и легкие. Остальные же разработчики представляли довольно странное зрелище: пар восемь рук одновременно стучали по клавиатурам, а глаза выразительно подмигивали.

Навигатор Игрового Мира: Расскажите немного о себе, о ваших увлечениях, какие фильмы/книги/музыку/компьютерные игры любите?

Snark: *Я Snark, ChSnark. Люблю машины, книги, игры, всего понемногу. Фильмы и книги грузить не должны, а музыка должна. Постоянно после случайных аудиоконтактов с попсой сурово спрашиваю себя: «Ну что, разве не нравится?» - и отвечаю гордо – «Нет и нет!». А игры... Эх, разве сейчас игры делают? Делают какие-то демо-продукты для того, чтобы показать всю крутизну того или иного акселератора. Вот Fallout, разве что. А раньше, бывало, Bitmap Brothers, спрайт выдадут - и сразу видно, кто чего стоит. А сейчас, эх...*

Bodiker: *Итак, немного о себе. Очень люблю стрелять из всех положений (предпочтительно лежа) и видов оружия (на крайний случай - помахать серпом), очень уважаю разлетающихся на кровавые ошметки "педестрианов", перекошенные ужасом рожи охранников марсианских баз также доставляют уникально приятные ощущения, словом - рвать, уничтожать, плющить, топтать, разрезать и разваливать на запчасти. Часто радует меткий выстрел из "рейлгана", раздавленный протектором мехоса биб или просто захлебнувшийся в лаве товарищ по оружию; про кастеты и выкидные ножи предусмотрительно умолчу (трудное детройтское детство и вообще уже полная лирика). Последняя прочитанная книга (В. Пелевин "Омон Ра") плотно вписывается в обозначенные выше увлечения, вообще люблю, чтобы кончалось все плохо, обожаю безысходность и в кино, и в музыке, и в компьютерных играх.*

Н.И.М.: Когда и почему вы собрались в команду, и откуда пришло это решение - создавать компьютерные игры?

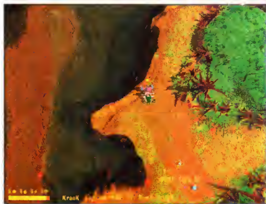
Snark: *Я знаю, что эти мои слова никогда не опубликуют, поэтому скажу все. Мы – кадавры, пришли вас погубить. Сбросили нас на Землю в 1992 г. н.э. Личностными матрицами для наших тел послужили воспоминания нескольких студентов одного университета на побережье какого-то моря. Их тела потом скормили охране нашего тренировочного лагеря на Луне. После обучения мы получили задание всеми силами и средствами расщеплять сознания Homo Sapiens. После полного расщепления (примерно пополам) личности человека одну часть используют в производстве процессоров горнопроходческих механизмов для газовых гигантов, другую – для серверов-таксистов на Цепи Миров.*

По донесениям землян-перебежчиков (какие-то Малдер и Скалли), лучше всего сознание приматов расщепляет конфликт реальностей. Глупые людишки задолго до нашего прихода вступили на этот гибельный путь, создав кино, компьютерные игры и карамельки «Чупа-Чупс». Нам оставалось только, фигурально выражаясь, свалить гнилой ствол в нужном направлении. Вот уже семь лет кадавры под вывеской разработчика компьютерных игр осуществляют разрушительную деятельность. Наши продукты наиболее сильно при минимальных затратах расщепляют сознание! Все идет в ход: и отменнейшая графика, и бескомпромиссный дизайн, и диалоги, проникающие в самые глубины подсознания. И, увы, изменить эту ситуацию уже никто не в силах...

Bodiker: *Меня сбросили на планету чуть позже, посему берег моря вспоминается с трудом, Лунный Лагерь был, туловища студентов оказались жестковаты, это да, м-мц... зато конечности были питательны и позволили вырастить из обыкновенного монстрообразного параноика с садистскими наклонностями вполне боеспособного пси-головореза. Согласно заранее разработанному плану первая часть задания была выполнена в местах особенного плотного скопления человекообразных. Когда работа в так называемых мегаполисах завершилась и процесс достиг стадии, позволяющей управлять сознанием подопытных на расстоянии, был направлен к месту предыдущей выброски, для воссоединения с основными силами КаДавров. Интегрировался успешно.*

Н.И.М.: И как же это получилось, что на побережье какого-то моря оказалась всего одна девушка? Или Юля-Улитка – это биологическое оружие, продукт вашей генной инженерии?

Snark: *Ну, с Улиткой, вообще получилась архиромантическая история. Появление у нас Юли непосредственно связано с крахом лунной программы СССР. Она раньше была второй женщиной-космонавтом, позывной «Шапка». Благодаря своим блестящим художественным способностям (в детстве она рисовала билеты в кино, да так, что законные обладатели мест с позором изгонялись из кинотеатров) она рано преодолела земное притяжение. Она была лучшим спутником-шпионом Советского Союза, зарисовывала земную поверхность с непревзойденной точностью и в неподражаемом стиле. Потом ее талант решили использовать на Луне в 1971 г. Но, увы, женщина есть женщина. Прогуливаясь в скафандре по кратерам, она неосторожно присела на острый лавовый выступ и проколола скафандр. Реактивная струя утекающего воздуха и забросила Улитку в наш лагерь. Воистину, сама Судьба тогда шлепнулась на плац во время развода караула. Это – самое лучшее наше приобретение!*



Н.И.М.: Как родился проект «Мехосома»?

Snark: *Как-то нашли на улице затертую до неузнаваемости, хотя и крепкую еще Идею. Она валялась в пыли, и все на нее наступали. Принесли в офис, отмыли, отскребли, оказалось – гонки! Ну не выбрасывать же обратно. С другой стороны, покажись с ней на публике – засмеют и правильно сделают. Решились на хирургическое вмешательство и вивисекцию. В холодильниках - мы этого никогда не скрывали! - у нас лежит некое количество отменных органов и замороженных тушек. И вот, после серии операций и пересадок из окровавленных бинтов показалось отвратительное мурло нового проекта-кадавра.*

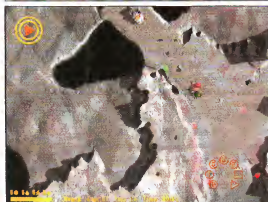
Bodiker: *Родился запланировано, вполне здоровым, правда, на первых порах напоминал негра с двумя головами. Впоследствии недостатки были сглажены умело спровоцированными мутациями. В настоящий момент - пышущий здоровьем карапуз монголо-*

идного типа в тюбетейке набекрень. Работы над окончательным образом еще ведутся.

Н.И.М.: Аналогичный вопрос часто задавали по "Вангерам", но это, видимо, уже судьба K-D Lab – давать играм интригующие названия. Итак, почему "Мехосома" именно "Мехосома"? Какие ассоциации породили название игры? Или оно пришло к вам сверху, в виде очередного озарения КранКа?

Snark: *Этимологическая справка. Первоначальное прочтение названия проекта в древнейших дошедших до нас манускриптах - «Ехосома», др. рус. «ехать», «катиться», сравни: «перемещаться на колесах». Приставка «м», по мнению ряда ученых, есть банальная ошибка в работе переписчика рукописи, возникла не так давно.*

Bodiker: *Мне практически нечего добавить, кроме того, что переписчика, допустившего оплошность, мы сварили в кипятке тем же вечером.*



Н.И.М.: Если мне не изменяет память, то "Мехосома" во многом должна была быть ориентирована на многопользовательскую игру. Как будет обстоять дело с Multiplayer?

Snark: *Multiplayer во всех формах и проявлениях, для людей всех темпераментов и цветов кожи. Прорабатывается идея игры в «Мехосому» по телеграфу и введение ее в программу зимних Олимпийских игр.*

Bodiker: *Могу обещать точно, с мультиплеером дело обстоять будет!*

Н.И.М.: Как насчет мехосомного звука, будет ли в игре музыка или вы ограничитесь хрипами и стонами живых мехосов?

Snark: *Мы подготовили отличный рекламный ход. Всякий обладатель легального винилового диска ударного проекта «Мехосома» имеет бонус – ЦИФРОВОЙ ПРОГРАММНЫЙ ТРЕК С ОДНОИМЕННОЙ ИГРОЙ «МЕХОСОМА»!*

Bodiker: *"Мехосома" без музыки невозможна так же, как Килиманджаро без снегов. Тринадцать треков станут для игроков традиционной психологической разгрузкой и легкой мозговой реабилитацией. После каждых сорока пяти минут игры строго рекомендуется делать пятнадцатиминутный перекур, необходимый для одновременного прослушивания всей чертовой дюжины с использованием передовых технологий "сидичейнджинга".*

Н.И.М.: И кто же авторы "сидичейнджинга", те же K-D-лабцы, которые писали музыку в «Вангерах», или возьмете людей... э-э-э... существ со стороны?

Snark: *Хорошо. Открою еще один технологический секрет. Наша технология Surmap обладает многими уникальными возможностями. Некоторые открываются до сих пор. Как выяснилось под Новый Год, если взять файл Фострала или Глоркса в сюрмаповском формате, поменять последовательность битов (не байтов!) на обратную и представить эту информацию как wav-файл, то получится отменная тема. Все наши музыканты, творившие для «Вангеров», срочно освоили новый метод.*

Н.И.М.: Каковы системные требования игры? Не захочет ли "Мехосома" P-III или Voodoo 3?

Snark: *То, чего хочет «Мехосома» - хочет Бог. Наш проект выше всякой полигоноускорительной утвари. Но не отвергает любую искреннюю вычислительную помощь.*

Bodiker: *Сменим направление вопроса: захотят ли P-III и Voodoo 3 "Мехосому"? P-III, как арифмометр со стажем, уверен, ее захочет, даже очень; постараемся не отдать в его алчные лапы наше хрупкое творение. С Voodoo 3 гораздо сложнее, налицо чисто медицинские проблемы. "Вуду" если нас и захочет, то просто не сможет, силенок маловато, да и горючее у него не то.*

Н.И.М.: "Вангеры" - одна из тех немногих игр, о которых нельзя быть среднего мнения. Игра или не нравится человеку (вернее, его мышление просто не может постичь великую суть Униванга), или игрок буквально влюбляется в "Вангеров", третьего было не дано. Считаете ли вы, что "Мехосома" будет такой же элитарной?

Snark: *Нет, совсем нет. Церковь «Мехосомы» войдет в каждый дом, протянет руку каждому человеку, скажет: «Люби меня, как я тебя!» и пропишет в голове каждого незыблемые заветы: Возлюби Сущность свою, как самого себя, Не Возжелай Детали Ближнего своего, Не пропусти CheckPoint'a.*

Bodiker: *Элитарность - удел Quake и ему подобных, мы же бьем на массу и вербуем адептов в пределах досягаемости длинных костлявых рук нашей Церкви. Хотя в недалеком будущем и просматривается тенденция раскола прихожан на четыре стихийно ориентированные секты-школы, мы уже сейчас стараемся этого не допустить, но, похоже, процесс необратим.*

Н.И.М.: Собираетесь ли вы сохранить в «Мехосоме» уникальный вангерский сленг? А то у многих игроков уже чесалки неспокойны в ожидании очередной липуринги.

Snark: *«Если у вас чешутся чесалки – почешите в другом месте» (с).*

Bodiker: *Липуринга не может быть очередной (закон жизни Вангера).*

Н.И.М.: Вы увиливаете от ответа! Так Да или Нет?!

Snark: *Ладно, увиливать не будем. После выхода «Вангеров» у нас появились большие проблемы с неким «Обществом косноязыких любителей лингвистики». Все его региональные отделения подали на нас в суд за приведение в негодность речевых центров мозга многих его активистов с помощью фонетически агрессивных неологизмов. За наш счет они переучивались азбуке глухонемых. Поэтому все без исключения слова, используемые в «Мехосоме», проходят 100% контроль по словарю Ожегова.*

Н.И.М.: "Вангеры" обладали великолепным актерским составом: Модный Гиря, Парафин, Липкий, ну а Цыкатуха – вообще верх совершенства. Будут ли в "Мехосоме" такие же колоритные персонажи?

Snark: *Заклинание «Summon Персонажа» отнимает огромное количество маны. Опять-таки, выдернутые из астральных пажитей создания после участия в съемках остают-*

ся жить в квартирах создателей, потому что всех знакомых отпугивает их несносный характер, мстительность, мелкий эгоизм и прожорливость. И, что странно, они совсем не хотят обратно! Поэтому пока без персонажей.

Bodiker: *В "Мехосоме" будут мехосы и не более того. Мехосы будут колоритно приправлены крокодильими хвостами, ушками бурундучков, слоновьими бивнями, эспаньолками, клешнями, а возможно, даже и горчицей. Остальных персонажей в игре не будет.*

Н.И.М.: На какую аудиторию рассчитана "Мехосома", какие люди будут в нее играть?

Snark: *Поклонников «Мехосомы» мы рассчитываем найти, в том числе и среди тех, у кого врожденная лихость натуры сдерживается небыстрыми рефлексами и прочими физиологическими ограничениями. Это в полной мере относится и к пилотам "Formula-1", находящихся на реабилитации.*

Bodiker: *До самого последнего момента игра была строго ориентирована на "компьютерных" журналистов и издателей. В самый последний момент "Мехосому" удалось целиком переориентировать на целевую аудиторию. В будущем ожидается следующая смена ориентации.*

Н.И.М.: К какому сроку вы планируете закончить работу над игрой? Ну, хотя бы приблизительно...

Snark: *Скоро, скоро.*

Bodiker: *Наш глубокоуважаемый Снарк преувеличил сроки. Скоро.*

Н.И.М.: А кто будет издателем?

Snark: *Издателя назначит Высший Совет, состоящий из достойнейших членов КД. Срок приема профайлов и рекомендаций еще не закончен.*

Bodiker: *Пока выбираем из той длинной очереди, что выстраивается у нашей калитки с домофоном каждым утром. Какие-то они все несимпатичные...*

Н.И.М. (копия предыдущего ответа отсылается в Буку, Доку и 1С, а также остальным российским издателям :) . Вам, определенно, близка автомобильная тематика. Много ли среди вас заядлых автомобилистов?

Snark: *Скажу по секрету: один из наших коллег в пионерском возрасте был бронзовым призером 8-го зонального первенства РСФСР по картингу в категории атмосферные дизели объемом до 8.0 литров. У него, кстати, и посадка за компьютером специфическая.*

Bodiker: *Открою еще один секрет. Это был я. Эх, молодость... А вообще, заядлых автомобилистов среди нас масса, автомобилей вот только на всех не хватает. Зимой - упряжки алабайские, лыжи-самоходы; летом - велосипеды, выкручиваемся, как можем (поглаживая бронзовую медальку у сердца).*

Н.И.М.: Еще со времени первых «Вангеров» меня волнует вопрос, чем вангеры питаются? Они ведь все время в мехосах, а липучки или бибы вряд ли можно есть? :) .

Snark: *Вообще говоря, об этом должно говориться в будущих Вангерах 2. Но поскольку в обозримой перспективе их выход не планируется, открою тайну. Вангеры НИЧЕМ не питаются. По крайней мере, на Цепи Миров. Только после прохождения Коридора их кормят. Этот элемент естественного отбора привнесен из жизни, разумеется. Только прошедшая лабиринт крыса получает сыр. Иначе нельзя, DOOM получится.*

Bodiker: *Есть можно все, даже бибы и тем более липучки, главное - не отравиться насмерть и не ослепнуть. Чем питаются вангеры местной унивáнг-философии - неизвестно, вопрос этот никогда не выносился на повестку дня, не муссировался и определенных ответов на него не существует. Ходят слухи про витаминизированное питание "на том конце", но, честно говоря, верится с трудом.*

Н.И.М.: А чем питаются K-DLab`цы, какие ваши любимые блюда?

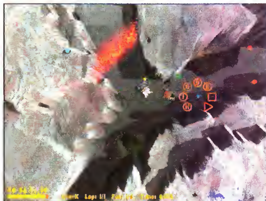
Snark: *О питании кадавров написана масса околонаучной литературы и отсняты миллионы метров полудокументальной кинопленки. Но это только догадки. Правда еще ужасней, в том числе, и по причине нашего принципиального отказа от столовых приборов, салфеток и умерщвления еды перед едой.*

Bodiker: *Кузнечики в тесте, их так много прыгает по окрестным зарослям бузины и боярышника. Однажды всей командой загнали и зарубили страуса, в запеченном виде имел успех.*

Н.И.М.: Как складываются ваши отношения с отечественной игровой прессой, какого мнения вы о российских компьютерных журналах.

Snark: *Ну что ж, журналы у нас хорошие, прямо скажем, качественные. Не кривя душой, скажу, не упускаю случая прочитать любой из них, по разным, правда, причинам. А отношения между разработчиком и журналистом лежат в рамках поиска ответа на древнюю философскую задачку – что первично, игра или статья о ней. (Конечно, статья! – прим. Н.И.М.)*

Bodiker: *С этой кокетливой бабушкой мы всегда были на дружеской ноге, капризная она немножко и память иногда напрочь отшибает, а так милая вполне. Российские компьютерные журналы все разные, даже по формату и количеству страниц, могут случаться лишь отдельные совпадения в рекламных расценках. В целом впечатления оставляют загадочное, местами до очень.*



Н.И.М.: Наш журнал празднует замечательное событие: нам исполнилось два года, и этот номер юбилейный. Что бы вы хотели нам пожелать? Ничего, что я так напрашиваюсь? :)

Snark: *Ага! Возьму-ка пример с циничных участников передачи «Поле Чудес» - использую предоставленную драгоценную журнальную площадь в суетных личных интересишках. Печатайте, пожалуйста, в описаниях игр назначение ВСЕХ кнопок интерфейса и что произойдет, если их случайно нажмешь. Большая польза от этого выйдет, однако.*

Bodiker: *Умелой навигации.*

Н.И.М.: Какие еще проекты стоят в планах K-D Lab. Да, и как насчет вторых «Вангеров»?!

Snark: *Задумываемые проекты охватят все открытые на данный момент жанры, а также обозначат новые. Вам, журналистам, придется тяжко, поскольку критика из старых компонентов просто не будет прилипать на новенькие, полированные бока новых творений!*

Bodiker: *Проекты грандиозные, что-то вроде "перпетуум гейм" или, как говорят у нас в "КД", "игра на всю жизнь". Как раз последнюю неделю ведется подготовка и шлифовка "вечных" элементов будущего шедевра. Надеемся перевернуть мир, нам это не в новинку!*

Н.И.М.: Мне остается только пожелать вам и всему проекту "Мехосома" удачи. А также новых миров, долгой дороги, надежных мехосов и кучу бибов в придачу. И большое спасибо за интервью!

P.S. Скоро нам всем промоют мозги. Выход один – не дать проклятым инопланетным засланцам, поглотившим умы любимейших разработчиков из K-D Lab, поработить землю! С молчаливого согласия мехоса я прикручивал на крышу махотин и готовился к последнему броску на Кенигсберг.

P.P.S. Чуть не забыл поблагодарить весь коллектив K-D Lab за предоставленный эксклюзив и лично Александра Майорова aka Klarens Bodiker`a. А теперь - отведайте свинца, пришельцы!

Infantry

Дмитрий Смыслов

Жанр	On-line командный action
Издатель	Brainscan Development
Разработчик	Harmless Games
Дата выхода	III квартал 1999 года Windows 95, 98

Онлайновые игры есть, их много и хорошо. Всегда приятней давить танками, топтать интеллектуальной мощью и просто доставать живого, трусливого и подлого врага, нежели собственного пластико-кремниевого питомца. Посему, спешу осчастливить аудиторию. Герои из Harmless Games намешали в одну кучу сразу все основные жанры, прижившиеся на рынке больших онлайн-игр и, при участии Brainscan Development, уже готовятся стать отцами игры Infantry, о ней-то и пойдет речь.

Сюжет

В наступающем веке Землю ждет тяжелая судьба. Одних концов света и инопланетных нашествий предсказали уже десятка два, а будут еще и внутренние проблемы - затяжная гражданская война, борьба за независимость Дальних колоний и появление людей, обладавших уникальными способностями, псиоников. Само собой, возможности этих уникумов будут использованы не только в созидательных целях. Скорее наоборот. Именно они станут ядром вооруженных сил, именно ими вам придется командовать.

В двух словах

Infantry представляет собой тактический sci-fi action с возможностью создания и последующего развития собственных персонажей. С этой точки зрения, игра, несомненно, перекликается с RPG, однако, ролевые элементы не являются здесь доминирующими. Если хочется охарактеризовать Infantry в двух словах, то лучше процитировать авторов, обозвавших свое творение «on-line X-COM с элементами RTS, action и RPG» или «sci-fi Diablo». И то, и другое – многообещающий коктейль, попытаемся подробнее рассмотреть его ингредиенты.

On-line

Infantry – исключительно многопользовательская Интернет-игра. Сражения происходят на отдельных уровнях, которые будут соединяться между собой через порталы, образуя целостную игровую вселенную. Каждая арена поддерживает до 150 игроков. Битвы могут происходить как между отдельными персонажами, так и между командами.

Под боевые действия отведена практически вся Солнечная система, так что придется осваивать тактику ведения боя как в океанах луны Юпитера Европы, так и в метановой атмосфере колоний на Сатурне. Размер карт, по заявлению разработчиков, вполне достаточен, чтобы вместить всех желающих.

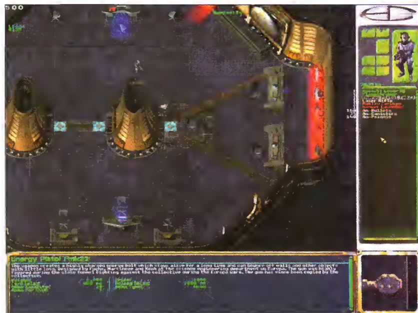
RTS

Чего ждет любой игрок от выходящей RTS? Набор не изменился со времен Warcraft, но не потерял при этом своей актуальности: новизна игровой концепции, оригинальная игровая среда, включающая в себя юниты, оружие, карты, ландшафты, сюжет. Посмотрим, что из вышеперечисленного будет в Infantry.

О концепции сложно говорить, не имея перед глазами законченного продукта, но авторы ни словом не обмолвились о каком-либо менеджменте, ресурсах и постройках. Можно предположить, что нас ожидают исключительно тактические стычки. Учитывая ролевые элементы и, исходя из них, ценность каждого юнита, игра приобретает более чем серьезный характер - кому захочется терять пОтом и кровью взращенного бойца из-за недочета в планировании?

По заверениям разработчиков, в юнитах игрок не будет испытывать ни малейшего недостатка. Помимо пехоты в Infantry будет громадный парк всяческой техники: танки, разведмашины, грузовики, мотоциклы, броневики, санитарный транспорт... Однако, без умелого экипажа любая машина так и останется никчемной грудой железа, способной, в лучшем случае, послужить разве что укрытием. Так что придется подумать об обучении кадров управлению современной боевой техникой. Причем, чтобы эффективно использовать, скажем, танк, вам понадобятся 5 человек: командир машины (он же наводчик), стрелок (обслуживающий главное орудие), водитель (без комментариев), второй стрелок (отвечает за пулемет) и техник-радист (работа с радаром, установка помех, связь). Помимо этого, можно взять еще 4 человека «на броню».

С вооружением авторы тоже постарались на славу. Вот вам перечень из



предварительного пресс-релиза: пистолеты, винтовки, карабины, дробовики, гранаты (осколочные, фугасные, светошумовые), ракеты (противопехотные, противотанковые), мины, огнеметы, артиллерия (полевая, противотанковая, гаубицы), пулеметы (ручные и станковые), лазерное и звуковое оружие. Всего обещают более 200 (!) видов оружия.

Не менее внушителен и список снаряжения: аптечки, ремонтные наборы, «взломщики», несколько видов брони (от простого жилета и маскхалата до энергетических костюмов), тактические системы (например, для прокладки маршрута непосредственно на экране радара), детекторы (инфракрасные и ультразвуковые), миноискатели, «наборы хакера» и многое другое. Для наиболее эффективного использования оборудования ваш солдат должен обладать как можно большими познаниями в соответствующей области. Действительно, бесполезно давать глушитель и оптический прицел штурмовику, привыкшему любые проблемы решать «от живота веером».

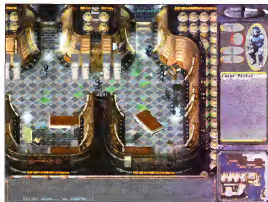
Вы можете снабдить своих бойцов переносными камерами, что позволит каждому из них видеть то, что наблюдают остальные. Помимо солдат, камеры можно разместить на специальных дронах, и заслать их на территорию противника. Если враг не обнаружит лазутчиков, то вы получите дополнительную информацию, которая, вполне возможно, решит исход сражения, при этом, абсолютно не рискуя столь ценными кадрами.

RPG

Пора переходить к рассказу о ролевых элементах Infantry. Ваши персонажи будут иметь привычный набор из 6 rpg'шных характеристик: strength, agility, dexterity, health, intelligence и psionics. Значения этих параметров будут расти в процессе развития героя. Помимо характеристик в игру введено несколько специализаций, определяющих наилучшее применение для данного солдата: медик, механик, подрывник, водитель, спец по тяжелому оружию, командир, шпион, псионик, пехотинец (особый талант в рукопашном бою).

Реализация

Помните, о какой игре идет речь? Правильно об on-line... И это неизбежно нашло отражение в исполнении Infantry. У игры двухмерный спрайтовый движок, но авторы все-таки обещают и псевдо-3D ландшафт, и многочисленные эффекты. Поддерживаются разрешения от 640x480 до 1800x1440. При этом разработчики говорят, что разрешение ограничено только возможностями DirectX, и, возможно,



с выходом следующих версий пакета, «потолок» будет увеличен. В качестве оптимальной конфигурации заявлен P166 с 32 Mb RAM. По сегодняшним меркам - более чем терпимо. Плюс, связь с Интернет на скорости не менее 28800, так что подыскивайте подходящего провайдера или переезжайте в Митино.

Для начала игры, вам нужно будет скачать на выбор 12- или 25-меговый клиент (во втором - графика и карты) и зарегистрироваться, скорее всего, на отдельном сервере. За все удовольствие будут брать порядка 10$ в месяц. Так что, помимо провайдера или Митино придется подумать и о кредитке.

Сейчас Infantry находится в стадии тестирования, а релиз заявлен на лето, максимум – на осень. Будем ждать. ▲

Messiah

Константин Подстрешный

Жанр	3D-action/Adventure
Издатель	Interplay
Разработчик	Shiny Entertainment
Дата выхода	III квартал 1999 года Windows 95, 98

Явление Мессии (Пролог к Messiah)

- Конец - близок! Мессия идет! – кричал старик. - Покайтесь, грешники! Судный день близок! - На рекламном щите, прикрывавшем его тело, вперемешку были нацарапаны библейские цитаты и всякий бред. Двое полицейских, стоящих за ним, тихонько посмеивались.

- Эй, - сказал коп своему партнеру. - Хочешь кое-что увидеть?

- Ага.

Первый полицейский с изяществом вытащил пистолет и крикнул:

- Эй, приятель!

Фанатик повернулся на звук его голоса.

- Бог – это пуля, и Он уже здесь! - полицейский нажал на курок.

Старик несколько секунд стоял, покачиваясь. Из образовавшейся на месте его левого глаза дыры стекала тоненькая струйка крови, с обратной стороны черепа зияло отверстие; потом тело упало, бетон смешался с костью, кровью, мозгами и обожженным волосом.

- Круто... - сказал второй полицейский, так, будто напарник показал ему карточный фокус, а не разорвавшуюся человеческую голову.

- Дерьмо... - пробормотал первый, когда тело нищего съежилось на асфальте. - Придется снова пристреливать пушку. Я-то целился между глаз...

Копы остановились, посмотрели на распростертое тело, потом на пистолет. Оба рассмеялись.

- По пончику? - спросил первый.

- О'кей! Но покупаешь ты.

Как только полицейские ушли, крышка канализационного люка открылась, и чьи-то забинтованные руки утащили еще теплое тело в сточную трубу. Только рекламный щит остался лежать на тротуаре. Грохотал гром, но дождь почему-то не шел.

У этой сцены были еще наблюдатели - двое мужчин сидели на крыше дома. Вдруг небо прочертила огненная полоса метеора.

- Что, черт возьми, это было?

- Похоже на ребенка, который привязал к себе крылья и решил, что сможет летать!

- Черт... Двигай вниз, и поищем тело. У детей – нежное мясо.

Тем временем в аллее, где упал метеор

- Эй, Бог... ЭЙ! БОЛЬШОЙ ЧЕЛОВЕК! Я получил право побыть Мессией! - Херувим с невинным взглядом неприличным жестом комкает пеленку. Удар молнии, разлетающиеся мусорные ящики. Боб стоит с твердым лицом, прикусив нижнюю губу, но ни капельки не смутившись. Яркая сфера появляется пред ним, эхо взрыва переходит в глубокий голос Бога.

- Думаешь, что Я очень жесток, не так ли?

Боб поднимает кирпич и швыряет им в лицо Бога. Кирпич пролетает, не встретив никакого сопротивления. Бог смеется.

- Ты напоминаешь меня в молодости...

- Я не хочу быть похожим на Тебя, это просто Твоя очередная больная шутка! – кричит ангел. Еще один кирпич пролетает сквозь лицо Всевышнего.

Бог постепенно материализуется.

- Твое время пришло, сын мой. Ты был выбран, потому что ты - жестче и умнее остальных моих херувимов. И ты должен, в конце концов, узнать, почему Я совершаю то, что совершаю...

- Лучше отправь меня в Ад!

- Ты знаешь, сынок, мне неприятно это говорить, но Ад – здесь. И ты сможешь вернуться домой, только когда изменишь этот мир. Но здесь ты будешь уязвим, здесь ты сможешь умереть. А когда ангел умирает, его вечность теряется... становится ничем... - Бог протягивает длань к льняным кудрям херувима. Золотое сияние вокруг тела Боба тускнеет, холодный воздух жалит его кожу, ангел впервые в жизни начинает дрожать. - И хотя Я взял твое бессмертие, Я дам тебе одну вещь прежде, чем уйду. - Лицо Боба кривится, память о мучениях, страданиях и боли всех людей на этой планете, что накопилась за пару тысяч лет, заполняет его голову. - Я даю тебе надежду!

Бог исчезает, и Боб остается один. Вдруг двое соскакивают со ступенек

пожарной лестницы.

- Эй, это еще тут! И это все еще живое!

- Убить... Убить эту маленькую мразь! Убить!

Боб видит темные фигуры, приближающиеся к нему, прыгает, одновременно разворачивая крылья. Нападающие, по меньшей мере, удивлены, и у ангела достаточно времени, чтобы увидеть тонкий серебряный шнур, тянущийся к их душам. Без долгих колебаний Боб погружается в сознание одного из нападавших.

- Эй, куда делась эта мразь?

- Э-э-э, не знаю... Какого черта мы вообще его искали? – сказал второй, прикрыл лицо капюшоном и загадочно улыбнулся...

"Our female characters' breasts bounce and tessellate in real time!" ("Груди у женских персонажей в нашей игре будут трястись и вибрировать в реальном времени!")
Дэв Перри (Dave Perry)
руководитель проекта Messaih

Воспоминания о будущем

Как вы, может быть, знаете, Messiah – проект Shiny Entertainment, создателей популярного MDK и сверхпопулярного

Earthworm Jim. Когда-то мы уже рассказывали об этой игре (Навигатор № 5`97), но с той далекой поры прошел уже не один 3D-хит, срок выхода Мессии пару раз перенесли, и о проекте Shiny как-то забыли. Между тем игра обещает стать не просто хитом, это будет сенсация! Активная деформация моделей, скелетная анимация, motion capture, объемное освещение, 3D-звук, portal technology, зеркальное освещение, нечеткая логика, работающий по принципу нейронной сети AI... – ну, как вам? И это далеко не полный список того, что обещают реализовать в Messiah.

Еще немного о сюжете

Разработчиков из Shiny уже достала парочка религиозных организаций, которые усмотрели в сюжете Мессии некие сатанинские знаки. Уточним, что же так могло напугать верующих. Авторы игры рисуют перед нами печальную картину недалекого будущего: мир прогнил, монашки подрабатывают проституцией, а копы занимаются мародерством. Семь печатей, что хранят наш мир от Апокалипсиса, вот-вот будут сломаны посланником дьявола. Нужен мессия, и мессия приходит. Но... Вообще-то, это должен был быть прекрасно-величественный архангел а-ля HoMM 3, ну, или хотя бы ангел темный, как в Requiem. Все спутал Сатана - из-за его козней Армагеддон может начаться раньше положенного срока, а Мессия еще просто не успел подрасти. Посланник дьявола уже в готовности, а его противник все еще пользуется подгузниками! Вместо архангела силам зла будет противостоять ангелочек по имени Боб. Но и маленький ангел может доставить кучу неприятностей посланнику Ада... Вот только поменяет подгузники.

О возможностях нового Мессии

На первый взгляд Боб кажется совершенно беззащитным. Ну как может постоять за себя младенец с крылышками? Оказывается, очень даже может. Бобби умеет либо просто улететь от врага, либо вселиться в него, промыть противнику мозги и руководить уже его телом, в том числе, пользоваться магией и оружием. Тут можно провести некоторые аналогии с Abe Odyssey, а можно и не проводить (ведь разработку Messiah начали еще до выхода Abe). Тот, в кого вселился ангел, будет выделяться красивым нимбом вокруг соответствующей части тела (если вы внимательно всмотритесь в картинки, то на некоторых скриншотах можно заметить это самое сияние.) Ищем самого здорового парня на уровне с самой большой пушкой и устраиваем Третью Мировую!

Поимка посланца Ада и спасение мира развернется в четырех мирах - The Metropolis, The Second City, Orbit и Dark Side of the Moon. Несмотря на все хвалебные речи разработчиков, вряд ли стоит надеяться на умопомрачительные интерьеры. Скорее всего, мы не увидим чего-либо, что не было бы реализовано в любом современном шутере. А вот интеллект противников будет особенным, и этому есть все основания верить. Для них создается не просто набор команд, стандартов поведения (т.н. "if - then"), а разрабатывается самый настоящий интеллект. Враги будут учиться на своих ошибках, вести себя как положено, не цепляться за углы и избегать темных, узких коридоров, в которых может притаиться эта страшная тварь – Игрок.

О божественной графике

Разработчики окончательно отказались от мировоззрения а-ля Quake в пользу вида от третьего лица. А также приготовили нам сюрприз – технологию RT-DAT (real-time deformation and tessellation). Суть ее состоит в том, что количество полигонов на одной и той же модели изменяется в зависимости от расстояния до нее. Например, какое удовольствие вам знать, что вон в том монстре, который маячит на горизонте монитора, 2000 полигонов? И этот пиксель в 2000 треугольников просчитывается процессором и три-де-эф-иксой. Программисты Shiny додумались до гениально простой идеи: чем дальше от вас находится объект, тем меньше

в нем полигонов, и мы это все равно не заметим - вот она, техника буржуинского обмана! Так, на одного монстрика будет уходить от 80 до 8000 полигонов, и идти игра (нормально, без тормозов и ускорителей) сможет на Р-133. К слову, добиться того качества графики, что представит Мессия, до этого могли лишь компьютеры класса Cray-2 – делайте выводы. Всевозможные световые эффекты – фейерверки, молнии, выстрелы и огонь - также предполагаются, и также самого высокого качества. Звук будет. Оцифрованная речь, оригинальные саундтреки хора ангелов (© Бог и Сыновья). Музыку пишет небезызвестная Fear Factory, а те, кто писал саундтреки к первому Carmageddon`у, не подведут.

О любви, motion capture и "Беверли Хиллз, 90210"

Про движения персонажей стоит рассказать отдельно. Видите ту веселую девчушку с кучей датчиков на стройном теле? Зовут ее Николь Мэринджер (Nicole Maringer), именно с нее копируются движения для женских персонажей игры. Кстати, это она снималась в мыльной опере "Beverly Hills, 90210", что так успешно сейчас крутят по одному из телевизионных каналов. Сериал, конечно, весьма посредственный, но сам факт привлечения кинозвезд к созданию компьютерных игр не может не радовать.

Каждый из 35 видов рядовых персонажей (именно столько моделей на данный момент создано, но разработчики не исключают, что будет больше) имеет скелетную архитектуру, а значит, слово "реализм" не будет в Messiah пустым звуком. Мало того, поверх скелетов натягивается "мясо" и "кожа", это позволит достичь небывалых эффектов, вплоть до того, что грудная клетка людей двигается при дыхании, а одежда мнется. Все существа будут поддаваться расчленению, причем не уже привычной рубке на куски, а реальной физической деформации. Например, стреляете в толстого дядьку - у него вырывает кусок мяса, из раны течет всамделишная кровь и видны кости; стреляете посильнее – кости ломаются. Еще сильнее – на кусочки! Еще сильнее – кровь по стенкам! Еще сильнее! ЕЩЕ! А-А-А!!!

Если говорить о внешнем виде самих противников - а это почти все жители будущего - то скажу вам, сборища таких извращенцев, которое скопилось на сервере Messiah (http://www.messiah.com), я не видел никогда. Какие-то уроды-мазохисты в металлических поясах верности и колготках, до зубов бронированные полицейские, кибернетические проститутки, а вид священника в лосинах и гульфике навевает мысли о том, что же в действительности вызвало гнев религиозных мужей.

О НЕздоровом пессимизме

Выскажем немного нездорового пессимизма... Например, игру "затянут", дату выхода будут переносить и переносить, пока движок не устареет, или в Messiah не будет динамизма, или динамизм будет, а геймплей окажется жутко несбалансированным, или хваленый AI... Но достаточно вспомнить, что за все время своего существования Shiny не выпустила ни одной плохой игры, и на душе становится комфортно и сухо.

RT-DAT и ее последствия

Shiny Entertainment - не единственная компания, которая догадалась убрать лишние полигоны из своих игр.

3D Realms объявила, что в очередном долгожданном долгострое – Duke Nukem Forever, будет использована схожая по принципу работы технология Multi-Resolution Geometry разработанная Sven Technologies. В движок Unreal, на котором создается Duke Nukem Forever, встраивается соответствующий программный блок. Он позволит создавать фотореалистичных персонажей и существенно снизит системные требования.

Valve Software старается не отставать от моды, в Team Fortress 2 используется Multiresolution Mesh Technology от Intel. Разработчики TF 2 обещают кучу мелких деталей и еще более реалистичных персонажей, чем в Duke Nukem Forever :).

Однако Скотт Херрингтон (Scott Herrington) из Interplay резонно заметил, что и 3D Realms и Valve всего лишь пишут программные приложения, а Shiny создала полноценный движок.

О сладких мечтах или то, что нас ждет

Когда орава клонов топает по проторенной хитами ровной дорожке, Shiny идет тернистым путем, делая свою Игру. Кратко повторим все, что нас ждет к средине лета: оригинальнейший сюжет, мощный AI, стильная графика, сильный, даже очень сильный, движок. Вполне вероятно, ангелочек Боб займет достойное место в сердцах геймеров. Ждем Мессию!

P.S. И не стоит надеяться на демоверсию - она появится либо одновременно, либо даже позднее выхода игры.

P.P.S. Да, в игре не будет multiplayer - разработчики абсолютно честно заявляют, что у них просто нет времени отладить все тонкости коллективной игры.

Константин Подстрешный

MDK 2

Жанр	3D-action
Издатель	Interplay
Разработчик	BioWare
Дата выхода	III квартол 1999 года Windows 95, 98

«С моим роботом-кофеваркой что-то случилось. Он стал посылать радиограммы в какой-то маленький английский городок, угрожая «сровнять его с землей»...»
«Выдержки из дневника Флюка Хокинса», Навигатор №3`1997

Трям!

В далеком 97 году группа разработчиков Shiny отвлеклась от созерцания особей семейства кольчатых и создала MDK. Тот стал хитом. Прошло два года. Игровая индустрия скидывала с постаментов FPS и RTS, воздвигала туда новых кумиров. А MDK так и осталась великолепной игрой. Что же особенного было в MDK, такого, что отличало эту игру от других? Все очень просто - у нее был свой постамент.

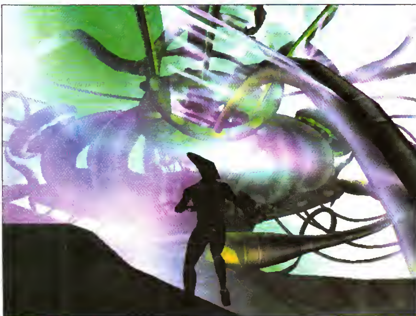
Помните ли вы, что такое Murder, Death, Kill? Это 3D-action, больше похожий на аркаду. Сумасшедший юмор игры завораживал! Разработчики дали нам неприкрытое действие, играть было настолько весело, что тускнели недавние подвиги в Carmageddon`e. Помните падающих с неба коров? Или земляных червей? А бассейн, на дне которого лежал расплющенный робот? А каков был финал - для этого отсняли настоящий клип! Всем, кто не играл в MDK, следует отыскать эту игру - поверьте, и по прошествии двух лет она не потеряла своей привлекательности. А теперь послушайте новость, которой я спешу с вами поделиться: BioWare объявила о разработке MDK 2!

Квачи прилетели

Здрасьте, нафиг, – скажет внимательный читатель, - а разве MDK не Shiny разрабатывала? Это действительно так, но и Shiny, и BioWare – подразделения Interplay, а Shiny сейчас занята работой над многообещающей «Мессией». «Почему бы не сделать продолжение MDK?» - подумала BioWare. «Вот вы и делайте», – подумала Shiny. Немного напомню сюжет - для тех, кто не играл или забыл его по причине склероза. На орбите нашей планеты вращается космическая станция, собранная умельцем-профессором Флюком Хокинсом. На той же станции вращается драчливый юноша Курт и его друг – шестилапая собака Макс. Именно этим недотепам пришлось спасать Землю от космических пришельцев - Streamrider'ов и их гигантских движущихся городов. Однако враг требует реванша и снова лезет на рожон. Вот, собственно, и весь сюжет.

Фичи, девайсы и прочие features

Если в первом MDK главным героем был Курт, то в MDK 2 мы будем играть и за профессора, и за шестилапого друга человека. Первая часть игры по праву могла гордиться своим инвентарем, а вот те штучки, которыми мы будем набивать карманы в сиквеле: «Самая Маленькая Ядерная Бомба» (Smallest Nuclear Bomb), «Портативная Черная Дыра» (The Portable Black Hole), «Самая Интересная Бомба в Мире» (The World's Most Interesting Bomb – интригующее название!). Предполагаются несколько смен белья, в частности, какой-то хамелеонский костюмчик. Среди двух дюжин врагов найдется место как старым знакомым, так и новеньким инопланетным захватчикам. Заоблачный AI не обещан, но играть будет весело.



Мама, у меня квадратные глаза!

Графика... Нет, вы только взгляните на скрины! Буйство красок, цветной туман, игра света и тени и прочие модные графические прибамбасы, столь нещадно эксплуатирующие 3Dfx. Остается надеяться, что скрины не дорисовывались в фотошопе. Монстрики, в большинстве своем, представлены пока на эскизах, но тоже должны быть красивыми, просто обязаны! Уровни обещают стать безумно оригинальными, да дизайн порадует нас неординарностями. Помнится, в MDK было всего лишь 6 уровней, что служило, пожалуй, единственным поводом для нападок со стороны придирчивых журналистов. Но ничего, в MDK 2 уровней будет аж целых 9 штук, обыграемся...

Меня терзают смутные сомнения

Не будем заранее поливать игру медом и посыпать сахарной пудрой. Неизвестно, сколько разработчиков сейчас в BioWare из тех, кто работал над первым MDK. И хотя на счету BioWare такой общепризнанный шедевр, как Baldur's Gate, пока непонятно, смогут ли они создать игру, достойную славного имени MDK. Или Interplay просто собирается постричь купоны с давнего хита? А так хочется снова вспомнить былую молодость. Эх, только бы сохранили тот геймплей, только бы не подвели...

Родион Романович

Deus Ex

Жанр	Action/RPG
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Ion Storm
Дата выхода	Лето 1999 года
	Windows 95, 98

Как показывает практика, не Ромеро единым жив Ion Storm. Есть там и другие талантливо-роковые люди, в частности, широко известный в узких кругах (поклонников System Shock) Warren Spector - уездный предводитель ролевого проекта Deus Ex. Последний греется между молотом и наковальней в подземельях Ion Storm уже порядочно времени; в качестве рабочего материала взята неординарная концепция, закалка производится в чане с раствором движка Unreal в тритиевой воде. Кузнец Warren Spector, отдадим ему должное, суров и молчалив, как его карело-финский коллега Ильмаринен, но ценные сведения порой все ж просачиваются из его обрамленных густой бородой уст. "Мельница Сампо, - говорит он, - скоро будет готова, и вот как она будет выглядеть...". Далее легко транслируемый английский переходит во что-то рунописное, а так как я - самый крупный (148 кг) полиглот в редакции, то мне и была поручена работа дешифратора. Сложно это, сюда бы Федор Михалыча... но я попробую.

Я получил эту роль

На первый робкий взгляд Deus Ex фатально напоминает 3D action в законе: виды от первого и третьего лица, богатое и правдоподобное окружение, жертвы, которые до поры считают себя охотниками и, естественно, оружие. Насчет жертв - сразу разочарую: в СССР монстров нет! Для всяческого взаимодействия предлагаются лишь существа о четырех конечностях (статистика показывает что, как правило, две из них - нижние) и одной голове. Там, в отделенном от нас пятьюдесятью годами будущем, они все еще называют себя людьми, хотя какая-то часть из них, несомненно, киборги. Собственно, на этом факте и заканчиваются черты, позволяющие не выделять Deus Ex из пролетарских масс 3D action. По крайней мере, так утверждает бородатый Warren.

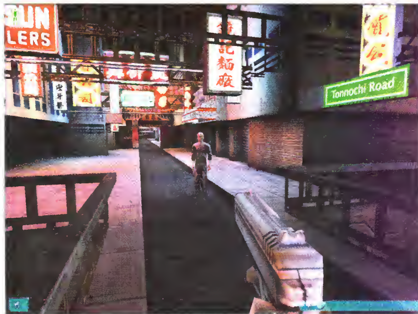
Дальше следуют (почти) сплошные элементы RPG. Само собой, первейший из них - сюжет. Который закручен невероятно лихо и даже с некоторым, можно сказать, гусарством: у вас убили брата. Вы (секретный агент) проводите расследование с целью установить личность преступника и его мотивацию. Подробности - в вечернем выпуске новостей.

Чтобы успешно установить (личность и т.д.), необходимо активно общаться, для чего созданы все условия: NPC есть, их более сотни, и они горят желанием объективно изложить вам свою жизненную позицию и взгляды на политическую ситуацию в стране. Причем жизненная позиция никогда не будет выражена словами "I don't know about that", а предстанет перед вами в выражениях достаточно обширных и кое-где даже пространных. Впрочем, дико разветвленных диалогов тоже не опасайтесь. Всего будет в меру, и NPC будут легко отличимы, Warren said.

Ваши действия, конечно, в большой степени определятся услышанным в беседах с NPC, но однозначных решений попросту не предвидится. Из каждой ситуации, даже если она совсем уж... ситуация, можно найти несколько выходов. Другое дело, что одно решение позволит вам с честью смыть с себя... ситуацию, тогда как последствия другого могут оказаться несколько менее позитивными. Впрочем, про тупиковые ветви никто не говорит, и это

правильно. А главное, что Warren принципиально не приемлет позицию "догадайся, все ли дома под крышей у дизайнера", из чего предположительно следует логичность действий персонажей в Deus Ex. С тех пор, как я перестал носить в больницу цветы Брамину, поигравшему в "Лиат", мне такая точка зрения очень, черт возьми, нравится.

Игра, кстати, будет разбита на миссии. Warren считает, что мало смысла в том, чтобы делать гигантский мир с тремя тысячами вольно генерируемых NPC'ей, слабо представляющих себе цель их в этом мире пребывания. Лучше небольшие, но глубоко проработанные миссии, в пределах которых, впрочем, игроку позволено резвиться в меру испорченности дизайнера. Цель в миссии - одна, а путей как минимум на один больше. Естественно, главный персонаж будет развиваться на любом пути, активно накручивая свои двадцать характеристик, но с раз-



ной, вероятно, скоростью. Опять же, стать мастером на все возможные руки едва ли получится, придется выбирать из нескольких "либо". Ну, штрих-то, в сущности, стандартный, только вот общий стиль прохождения, кажется, должен будет кардинально зависеть от направления, в котором удалось раскрутиться. Надеюсь, в этом Warren сумеет уберечься от некоторого - гм! - простодушия Diablo'подобных.

Развиваться и достигать вершин духа и самопознания порой придется, что немаловажно, путем мордобоя. Про оружие - увы и ах! - Warren упорно твердит, что "все будет круто - вот посмотрите!", но о чем-то конкретном - ни гу-гу. Сказано только, что боевая система разрабатывается крайне реалистичной, что означает, в частности, - "застрелите его в голову, чтобы он умер с первого раза!". Соответственно, на попадание в ногу враг еще успеет огрызнуться, но и вы - отбив ногой пулю врага и волоча ее за собой (ногу с пулей), - сможете, как настоящий джигит, ответить врагу пощечиной.

Земля в иллюминаторе

Массовый спрос - крайне корыстное и меркантильное существо. Сколько бы в игре не было неординарных решений и гениальных ноу-хау, все они будут без лишних эмоций проглочены массовым спросом даже без предварительной работы челюстями, и только одно (одно!) способно застрять поперек его глотки - внешняя красота (в вольном переводе - графика). И Warren это знает.

Про движок Unreal я уже сказал, но как вы отнесетесь к такому: после выхода Deus Ex про Unreal, как игру с эталонной графикой, можно будет уже не вспоминать?! Я принимаю во внимание те факты, что: а) еще не вечер; б) целые отары коллег Warren'а по всему миру а-капелла вещают о том же; и в) Unreal ко времени релиза Deus Ex будет уже годовалым стариком. Но есть скрины - это раз. И есть другое, не менее важное, о чем поведано в следующей паре абзацев.

Вам не показалось странным, что будущее, обрисовываемое в Deus Ex, ни с какими натяжками не назовешь далеким? Напомню: процесс происходит всего через пятьдесят лет (кое-кто из нас, даст Бог, еще и доживет). Насколько велика вероятность того, что за эти жалкие полвека облик Земли претерпит значительные изменения? Геополитическая обстановка, конечно, сложная, но будем надеяться. К чему мы идем (это касательно Deus Ex)? Вот к чему: воленс-ноленс, но дизайнерам придется обеспечить некоторое соответствие интерьеров современным реалиям. Более того, основная идея Warren'а как раз и состоит в том, чтобы порадовать игрока такими знакомыми элементами окружения, как Белый Дом или Статуя Свободы (последнян, кстати, к тому времени еще не будет тотально закопана в песок). И что совсем уж ни в какие рамки - внутри Белый Дом etc. будут такими же, какие они сейчас! Используются соответствующие светокопии и снимки. О том, где Warren'у удалось заполучить шпионские фото Белого Дома, история скромно умалчивает. Ну и бог с ней, с историей, - когда еще нам удастся "вживую" окинуть глазом резиденцию глав страны безоговорочно победившей демократии?!

Вообще говоря, дома и статуи - не более чем детали, части единого целого. В данном случае, понятно, Вашингтона и Нью-Йорка, по которым можно будет побродить, восхищаясь невиданной детализацией - не только зданий, газонов или "что у них есть еще там", но и местного населения, поголовно подходящего под определение "NPC". Кстати говоря, некие возможности перекроенного под Deus Ex движка Unreal были продемонстрированы на прошлогодней E3 и вызвали у присутствовавших культурный шок, сопровождаемый истеричными восклицаниями вроде "Jesus!" и "Spartak is a champion!". Так эти впечатлительные люди реагировали на крайне жизненные движения и подробную мимику NPC, умевших не только шевелить бровями и ушами, но и двигать губами в такт произносимым фонемам. Сам я тогда отлучался в бар через дорогу, но мне потом рассказали, как было дело.

Слова про спецэффекты Warren'ом не были сказаны, но, в общем, не очень-то и хотелось. Вполне достаточно информации о движке и высокой степени переработки, которой он до сих пор подвергается. А всему читающему журналы человечеству и так ясно, что если где и подкачает Deus Ex, то это будет не графика.

P.S. Сейчас сделаем выводы - в помощь тем, кому эта помощь нужна. Говорю вам как краевед, ментальная сущность мельницы Сампо еще не постигнута исследователями - но это не мешает "Калевале" оставаться гениальным произведением, изрядно теснящим инфантильные позиции сказок греко-римского эпоса. А выйдет Deus Ex - и перед ним расступятся иные (хотя я, конечно, не Нострадамус). Главное - чтобы системные требования дышать позволяли...

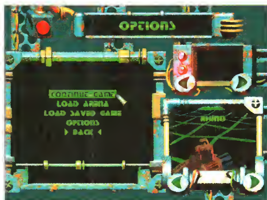
Великий Полосатый Вождь

Wild Metal Country

Жанр	Action/Arcade
Издатель	Не найден
Разработчик	DMA Games
Дата выхода	Поскорее бы... Windows 95, 98

Страна диких танков

Оттяг. Полный оттяг. Или, может быть, симулятор? Точно, симулятор. Аркады. Или совсем наоборот? И как же это будет наоборот? Неважно, но крышу срывает напрочь и долго носит кругами, не забывая вычерчивать в воздухе слова Wild Metal Country. Да нет, нет, все хорошо, зачем вы надеваете на меня эту рубашку? У нее слишком длинные рукава, это же дико неудобно! Что? За спиной? А это еще зачем? Куда вы меня тащите? Я же еще не доиграл! Дикие танки должны умереть! Мне же осталось всего две энергетических колбы подобрать...



...повезло. Это была всего-навсего дема из двух миссий. Меня спасли, вколов лошадиную дозу транквилизаторов, и теперь я способен излагать свои мысли связно и без риска разбить очередную клавиатуру. Внимайте.

Один абзац сюжета

Они, как всегда, взбунтовались. Давить! Есть давить! Звездная система Tehric была заброшена много сотен лет назад по причине вышеупомянутого бунта высокоинтеллектуальной электроники, которая, по идее, должна была оберегать покой и сон мирных, но склонных к паранойе жителей трех окрестных планет. С этой целью местную электронику довели до ужасно милитаризованного состояния, начинив ею танки, которым и поручили охранять так называемые "Vital Power Cores" - штуки, абсолютно необходимые для поддержания жизни в ближайших окрестностях. Но в железных... пардон, кремниевых мозгах что-то не туда перемкнуло, и...

И нету больше жизни на трех планетах системы Tehric. Но, как водится, электронику заклинило не до конца, поэтому, вместо того, чтобы ужаснуться содеянному и содеять коллективное харакири, техника (далее по тексту - танки, потому как танки и есть) продолжала беречь эти Vital Cores пуще зеницы ока. Задача ясна? Собрать шесть штук разноцветных колбочек и нырнуть в телепортер. Уходя, гасите всех.

Для тех, кто в танке

В танке на сей раз мы. Собственной персоной. Камера задумчиво болтается за спиной... погодите, какая спина у танка? Спина - это у Лары. И не только спина... Ржевский, молчать! Сзади камера подвешена, сзади. Естественно, полное и бескомпромиссное 3D. Естественно, камерой в разумных пределах можно управлять. Разумным на сей раз считается легкое покачивание камерой вверх-вниз. В стороны - тоже можно, но не просто так, а вместе с башней. В смысле, башней танка, которая способна смотреть совсем не в ту сторону, куда тянут трудолюбивые гусеницы. Правда, камера чутко отслеживает именно положение пушки, поэтому при активном верчении башней можно и не заметить какой-нибудь немаловажной детали пейзажа, типа вражьей мины, после наезда на которую танк чуть-чуть покувыркается, а потом и успокоится... В положении "лапки вверх". То есть, конечно, гусеницы. Но все равно - вверх. И тогда придется звать "Чинук", он же, в просторечии, вертолет. Он, конечно, поднимет, полечит, на ноги (гусеницы) поставит, но летает уж больно медленно. А тем временем коварный враг изо всех сил не дремлет, все хочет найти и болезненно дать понять, кто здесь главный и кого здесь бояться надо. Ничего, не привыкать, и не таких давили. Гусеницами. Широкими.

О гусеницах и не только

Естественно, не о тех гусеницах, которые будут бабочками, коли инсектицидами не отравятся, а очень даже о танковых. Думаете, я их просто так через слово поминаю? Просто в этой игре гусеницы есть у всех и каждого, кто не вертолет. А кто не вертолет, тот у нас танк. А танкам, естественно, по долгу службы гусеницы положены. Чтобы ездить. И вот в этой-то гусеничной езде и скрывается львиная доля обаяния "Дико Металлической Страны". Потому что управляется это чудо техники (точнее, *чуды* - потому как в двух экземплярах) не по навязшей в зубах схеме "вправо-влево-газ-тормоз", а совершенно орригинальнейшим (с тремя "Р") образом. Конкретнее - на каждую гусеницу (танковую) приходится ровно по две клавиши управления. Вперед, и, как вы сами понимаете, назад. Логично для танка? Логично. Удобно? Очень даже, но только когда привыкнешь. С непривычки пальцы заплетаются в очень сложные фигурные узлы, потому что

для любого осмысленного действия, будь то движение вперед, назад или просто разворот на месте (иначе не умеем) приходится держать нажатыми две кнопки. К сожалению, привыкнуть можно далеко не сразу, проще, конечно, обозвать игру отстоем и сунуть в корзину. Не сомневаюсь, что отдельные товарищи (почему не господа? По определению) так и поступят. Опомнитесь! Вы рискуете пропустить потрясающее явление в action/arcade жанре, так редко в последнее время балующим нас чем-то оригинальным.

С проповедями покончено, едем дальше. Дальше у нас та самая поворачивающаяся вместе с башней камера (или вместе с камерой - башня?) и наведение по вертикали, в общем - прицельный механизм. Прицеливание - весьма интересный процесс, требующий хорошего сосредоточения... и выполняемый в условиях жесткого цейтнота, то есть, ежели по-простому, буквально за доли секунды. Или за целую. Но если промедлить пару-тройку целых, то целиться и стрелять, в сущности, будет уже нечем. Башню снесет. Точнее - снесут. А еще прицеливание усложняется тем, что мы не можем свободно поднимать-опускать ствол вверенного нам орудия. Все просто: жмем на пробел - пушка неторопливо приподнимается над корпусом, отпускаем - стреляет и так же неторопливо опускается. Чувствуется духовное родство с любимыми Worms. Это радует. Для сугубых эстетов есть описанная выше возможность крутить башней, но делать этого не рекомендуется. Причины см. там же. Единственный стОящий повод покрутить башней - установка перевернувшегося танка с ног на голову. Точнее, как вы уже догадались, на гусеницы. А теперь пару слов о том, с кем и как...

Учите матчасть!

Мы не одиноки в этом глубоко враждебном к человеку Диком Металлическом Мире! У нас есть вертолет. Точнее, вертолет есть сам по себе, он летает (кругами) высоко над поверхностью и периодически сбрасывает пачки боеприпасов, которые в деме представлены минами и ракетами нескольких видов. Оппозицию же составляют несколько видов танков, бронетранспортеры (совершенно безобидны), вертолеты (подлые создания), миноукладчики, ну, и стационарные туретки - для коллекции. Танки, как им и положено, стреляют, но попыток выходить из зоны обитания (ареала, как говорят умные люди) не предпринимают, ограничиваясь злобным постреливанием в сторону некстати подъехавшего чужака. Любят нападать по двое-трое, создавая, таким образом, перекрестный огонь. Вертолеты, напротив, носятся по всей карте, стремясь найти где-нибудь одно из тех самых Vital Cores, дабы оттащить к себе в гнездо - видимо, внешний вид (мигающая колба одного из семи цветов радуги) покоя не дает. При случае не побрезгуют и боеприпасами. Также способны строить из себя гарпий, рассыпая вокруг мины. Хлипкие, но попасть в них обычным снарядом - дело отчаянного везения. Для невезучих существуют самонаводящиеся ракеты, правда, в совершенно мизерных количествах. Бронетранспортеры абсолютно безобидны, но поводом для варварского и, я бы даже сказал, браконьерского отстрела оных служит... нет, не ценный мех, а перевозимые ими колбы Vital Cores. Кстати, есть у бронетранспортеров забавная особенность - после получения нескольких снарядов в лоб (корму), они начинают лезть на стенку. В самом что ни на есть прямом смысле этого выражения. Ну, и остальное - совсем уж мелочь. Что миноукладчики (миноразбрасыватели), что туретки - стоят себе и пытаются по мере возможностей пакости делать. Вот оно, собственно, и все.

И последнее...

Пара штрихов. Смотрится игра симпатично, бегает довольно шустро даже на скромных системных требованиях. Минимальный уровень спецэффектов присутствует, а больше ничего и не хочется. Звук - правильный на сто процентов. Вот, кажется, и все. Ждем полную версию. Я пока пойду, позвоню в больницу, предупрежу, чтобы койку у окна не занимали. Так что и вы возьмите на заметку! ▲

Старший опер Goblin

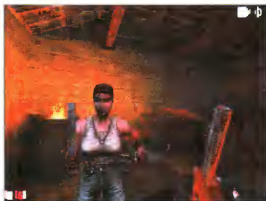
Kingpin: Life of Crime

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Interplay Productions
Разработчик	Xatrix Entertainment
Дата выхода	Июнь 1999 года Windows 95, 98

Всем стоять, козлы!
Мы с вас имеем...

Кто из вас не смотрел "Крестного отца", "Лицо со шрамом", "Хороших парней", "Казино", "Путь Карлито" и другие фильмы про суровый быт американских уголовников? Нет таких? Это хорошо! Знать, не зря работает телевидение, не проходит мимо вас разумное-доброе-вечное!

А сами фильмы как? Что, полный атас? Круто, согласный. Но не вы одни в телевизоры таращитесь, в Штатах от них тоже многие прутся как слон на повороте. Особенно – в знаменитой лос-анжелесской фирме Xatrix.



Может, кто-то еще помнит такие хиты как Cyberia, Cyberia 2? Их работа. А термоядерный Redneck Rampage и два продолжения к нему? Тоже оттуда. Последний прорыв – Quake II Mission Pack #1: The Reckoning. Давно замечено, что в id дураков к сотрудничеству не приглашают, а значит, у парней есть неплохой потенциал.

И вот фирма Xatrix, снедаемая испепеляющей страстью и непреодолимой тягой к живописанию светлых образов уголовников, явно способная соорудить нечто свое, единственное, неповторимо-эпохальное, приступила к работе над шедевром в жанре экшен. Давно пора, кстати.

Хочу отметить, что даже несмотря на то, что Redneck Rampage – серия игрушек про сильно пьющего фермера, была изготовлена на заведомо ущербном дюковом движке, успех она имели немалый. Все – благодаря смешному оружию, дурацким противникам и, самое главное, отличным шуткам от Xatrix! Парни отлично знают свое дело, а потому даже на отстойнейшем движке делают отличные игры.

Тем же, кто не понимает добротных американских острот и считает их за проявление известной "американской тупизны", я рекомендую тщательнее овладевать иностранными языками (не забывая про свой родной) и время от времени заглядывать в нутро своего электронного болвана, чтобы вспомнить, где его придумали и склепали. Потому как на самом деле шутки – отличные.

И вот до меня тут докатилась коекакая информация по грядущей игрушке от Xatrix - Kingpin: Life of Crime! Kingpin – это главная, центральная кегля в боулинге (пин – кроме булавки еще и кегля вообще), а применительно к человеку – это авторитет, пахан. Конечно, не наш вор в законе, тут американсам до нас далеко, но этот ихний kingpin тоже мужик очень серьезный.

Тут же сделаю необходимое пояснение: американских бандитов можно грубо разделить на две категории: на гангстеров (gangsters) и мобстеров (mobsters). Гангстеры тяготеют к большей организованности и образуют мафию. Мобстеры – попроще, но тоже далеко не уличная шпана (punks). Скажем, "Крестный отец" – про гангстеров, а "Хорошие парни" – про мобстеров. Так вот, Kingpin – игра про мобстеров. Ну, как их ни называй – все равно бандиты.

К лингвистическим изыскам мы еще вернемся попозже, а вот в начале игры обнаружим себя именно там, где и подобает находиться уголовникам всех мастей – на помойке. Начало меня радует. Однако все негодяи почему-то не хотят жить на помойках и чалиться на зонах, а наш реальный пацан – и подавно не желает. Вытекающий отсюда сюжет незамысловат: начиная игру рядовым быком (глянь на колоритные скриншоты), мы сколачиваем свой небольшой кодлан, устанавливаем контроль над окрестными помойками, потом нагибаем всю округу, и, методично вырезая местных авторитетов, подминаем под себя вообще весь родной Лос-Анджелес. В итоге с родной помоечки мы переселимся в пентхауз. Пентхауз – это не только журнальчик паскудного содержания, это еще и такой элитный домик на крыше небоскреба, где проживают только сугубо элитные же, до упора насосанные чуваки. Ничего, что я проясняю по ходу изложения? А то многие не знают.

Дорога от помойки до пентхауза предстоит нелегкая, потому как очень уж много желающих пожить в роскоши. Кроме того, рано или поздно мы попадем в поле зрения Кингпина – местного пахана, не терпящего роста конкурентов. Наша задача: немедленная ликвидация авторитета и прием всех его полномочий. Придется валить муфлона. Чтобы самому сразу стать таким же.

Собственно игра представляет собой крутой замес, на 75% состоящий из экшен и на 25% - из остро полюбившихся всем в последнее время RPG. А это значит, например, что в игре

практически нигде не валяются бесхозные стволы. Оружие, боеприпасы и обмундирование можно только прикупить или выменять у местных барыг. А для покупок нужны деньги. А деньги надо раздобыть. Работать мы, понятно, не будем, это не какая-нибудь там идиотская Ultima Online, где надо три месяца пахать как ишаку, чтобы тебя потом в одну секунду где-нибудь в темном углу как свинью зарезали и разом все отобрали.

В нашем жанре мы сами кого хошь зарежем! Как предлагал еще незабвенной памяти Владимир Ильич, мы пойдем другим путем! А именно: будем проводить экспроприации экспроприаторов. То есть мочить и обирать всех подряд, кого только можно заподозрить в наличии капусты. Потому как снять ее в игре можно только с трупа или ограбив магазин. Замечу, что если грохнуть бомжару, то на нем мы ничего кроме вшей не обнаружим, на то он и бомж. А вот если завалить братка в нескромном пиджачке от Армани, то вполне можно рассчитывать на то, что у него в карманах окажется пара соток бакинских. Вывод: ведем плановый отстрел старших товарищей. Ну, а с капустой уже бегом по близлежащим лавкам для затарки амуницией и лекарствами для изнуренного стрельбой организма.

Мало того, за деньги мы будем нанимать в помощники толковых бандюков, то есть формировать свою собственную банду. Кадры решают все! И мы проведем строгий кадровый подбор и отсев, потому как в игре всего два типа личностей: плохие и отвратительные. Зато есть возможность неподходящих пассажиров убивать и зазывать вместо них более перспективных пацанов из числа присутствующих гопников. А потом посылать их на особо важные задания, потому как среди этой публики есть масса экспертов типа “медвежатников”, снайперов, подрывников и кулачных бойцов.

Элементы RPG подразумевают непрерывное общение с окружающими, поэтому нам необходимо будет постоянно забивать стрелки и устраивать терки. Например, подписка на дело. Выбираем подходящего парня и вступаем в переговоры. При этом ухо надо держать востро, потому как отдельные граждане сперва норовят стрельнуть, а потом поговорить. С такими подлецами разговор будет особый, о чем читай дальше. А в случае удачного расклада персонаж оценит наш “экспириенс” (бандитскую репутацию и авторитет) и уже в зависимости от него либо пошлет подальше, либо все-таки подпишется. Таких за собой можно водить минимум парочку, то есть действовать втроем, отдавая команды типа “стоять”, “охранять” и “всех порвать”. Есть сведения, что они хорошо ориентируются на уровнях и даже бегают за хозяином по лестницам.

Игрушка густо населена NPC, то есть другими персонажами. Практически с каждым можно будет побеседовать, что-либо узнать или получить ценный совет. Есть три типа обращений: нейтральное, по-хорошему и по-плохому.

Мало того, в игре можно не просто общаться, но еще и заключать сделки и договоры с соседними бандами, чтобы кое-где действовать совместно и скоординированно. Что, конечно, не помешает нам потом устроить коварный обман, ни с кем не расплатиться и всех ловко поубивать.

И вот при помощи нанятых единомышленников и идейных товарищей из числа знакомых убийц и подонков, мы пролезем через двадцать четыре уровня в семи эпизодах этого бандитского творения от Xatrix. Повсюду нас поджидают крайне специфические задания, поэтому скачки с бесконечной стрельбой по всему что шевелится отменяются сразу. Задания намечены достаточно разнообразные: где богатый сейф подломить, где лабаз на деньги выставить, где грохнуть зазевавшегося главаря конкурирующей банды. С этим можно управиться как самому, так и наняв за немалые деньги профи.

Эпизоды построены по системе хабов (смотри Hexen I & II), так что до полного завершения каждого можно будет болтаться туда-обратно по всем входящим в него уровням.

Строится игрушечка на движке Q2. Движок по нынешним временам имеет уже массу минусов, но Xatrix, конечно, виднее. Потому что, как ни крути, а наличие готового движка высвобождает время для работы над собственно игрой вместо изобретания очередного велосипеда. Отличный пример последнего – так называемая "игра" Turok 2, прекрасно демонстрирующая, к чему приводят потуги подобного рода. Короче, все как обычно: Q2 малость приведут в соответствие с требованиями сегодняшнего дня, добавят кучу всякой ботвы, чтобы оно ни в коем случае не пошло ни на одной рядовой машине, а потом выдадут нам – играйте, мужики, на здоровье! Да ладно, мы уже привыкли.

Чего там уже такого присобачили? 32-битные текстурки на все модели и объекты, при которых можно четко разглядеть любую вену, татуировку или шрам (вуду 2 – отдыхает, TNT – рулез фарева!). Ну, конечно, всякие динамические освещения присутствуют, тени различные отбрасываются. Скажем, если свет противнику в спину, то мы его увидим как темный силуэт на ярком фоне. Или стоит злодей под фонарем, так его фонарь и освещает как положено: одна половина рожи на свету, другая – в тени. Поговаривают, что все это в комплексе выглядит даже покруче чем в Анрыле. Подозрительно, согласный, да и на скриншотах пока ничего такого сногсшибательного не видно. Конечно, будучи сваленным в кучу, все это позволит создавать невиданные ранее красоты, начиная от

сказочных помоек и заканчивая роскошными жилищами зажиточных миллионеров, которых мы тоже, кстати, на деньги выставлять будем. Уровни "гззтриковцам" помогает строить сбежавший от Ромзро дизайнер Джон Андерсон, ранее приложившийся к Дайкатане.

Как в SiN и Half-Life, в Кингпин нам собираются дать возможность порулить на машинках. Совершенно точно – на мотоцикле. То есть мотоциклетные гонки и драки на полном скаку присутствуют. Правда, неясно, можно ли будет на мотоцикле стрейфиться? Кроме того, можно будет покататься в кузове грузовика и на метро. Можно даже вылезти на крышу вагона, типа как в Сине. Ну и на закуску: возможность поиграть от третьего лица, это специально для отбитых извращенцев.

Слышу нетерпеливый вопрос: а как же насчет оружия, Гоблин?! Спокуха на лице, сейчас пройдемся и по нему! На выбор предлагается три типа: огнестрельное, химическое и оглушающего действия. А именно: обрезок свинцовой водопроводной трубы, цепь от мотоцикла, бейсбольная бита, пистолет, помповик-обрез, автомат (Tommy-gun – это типа ППШ, только калибр – 11 миллиметров), гранатомет (гранаты будут напалмовые, со шрапнелью и оглушающие), рокет лаунчер, огнемет, снайперская винтовочка, электрошокер (Electro Capacitance Discharger) и винтовка с усыпляющими зарядами.

Кроме того, будут присутствовать три типа боеприпасов. Скажем, пули обычные, разрывные и некие "кислотные" (acid). Что это такое – неясно, не то кислотой набитые, не то ЛСД обмазанные – я не понял, но вредят прилично. При любом раскладе здоровье подрывают на корню, вспомните подстреленного Ильича. Применять продвинутый боеприпас можно будет только как следует заапгрейдив пистолет или ружье. Само собой, появление различных видов боеприпасов продлевает срок жизни любого оружия. Тот же пистолет будет прогрессировать трижды, повышая скорострельность, скорость перезарядки и останавливающее воздействие. К середине игры он станет оружием не менее грозным, чем снайперский винтарь. Броня тоже будет различной: какая-то лучше против пуль, какая-то – против огнеметов. Ее можно будет напяливать не только на себя, но и на своих душегубов-помощничков.

Конечно, интеллект врага в который раз поднимется до заоблачных высот. Программировать его доверили опытнейшему кадру по фамилии Райан Фэлтрин, который ранее себя уже показал, сочинив интеллект для мерзкой твари по кличке Eraser Bot. Кто не пробовал – настоятельно рекомендую, вещь достойная. А враги нашего бандюка теперь смогут определять, какое у нас в руках оружие и, исходя из этого, действовать по обстановке. К примеру, если негодяй расхаживает с пистолетом, а мы выползаем из-за угла всего-навсего со свинцовой трубой, то он пристрелит нас без раздумий. И наоборот, если мы с добротной волыной (скажем, с огнеметом) смело выбегаем против целой кодлы, все тут же разбегутся и попрячутся.

Все это подразумевает внедрение динамических моделей развития сюжета, резко отличающихся от того, что было в ХЛ. Например, нам надо кое о чем переговорить с барменом. Заходим в кабак с пустыми руками и интеллигентно-добродушно с ним беседуем. Глядишь, чего и скажет. Но можно сразу обложить его, козла дешевого, матом. Тогда бармен схватит шотган, и беседа враз примет более интересный оборот. Или можно ворваться в кабак, размахивая пистолетом – тог-

да в тебя начнут палить все присутствующие. Но если заскочить с включенным огнеметом, то все сразу разбегутся, а мы сможем спокойно прожарить бармену мозги.

Игрушка про бандитов подразумевает соответствующий уровень зверств и насилия. Поэтому каждая модель, состоящая из 700-800 полигонов, поделена на три зоны – голова, туловище, ноги. Всего в них 15 блоков-сегментов, представляющих собой революционную систему отслеживания повреждений. То есть попадание в руку – это ранение, а вот попадание по жбану – верная смерть. Но это не все, потому как это будет не просто смерть! Если вдарить поперек чьей-нибудь наглой рожи трубой, то у терпилы от удара сперва вылезут глаза, а потом, обдав окрестности мозгами, лопнет череп. Применение огнемета тоже даст неплохой результат, обгоревшая тушка смотрится весьма эффектно.

Кстати, этот locational damage имеет отличный побочный эффект: если человек отказывается с вами разговаривать, то можно прострелить ему коленку или треснуть по репе трубой – это помогает быстрее найти общий язык.

А для огнестрельного оружия приготовлены две вообще отпаднейшие фичи! Первая – выходные отверстия от пуль. Вспомните еще про разрывные калибра 11мм, и я утверждаю уже сейчас, что это будет круто! Вторая фича, проистекающая из первой – знаменитый "эффект JFK". Впервые эффект имел место при попадании в башню президенту Кеннеди, приведшему к полному вышибанию мозгов у последнего. До сих пор замечательно смотрится даже на старой любительской кинопленке. В игре, я надеюсь, славные американские традиции по вышибанию мозгов ближнему своему тоже будут на уровне самых высочайших достижений Западной цивилизации.

Так же система регулирует обильность кровотечения в зависимости от места попадания и типа примененного оружия. Истекающего кровью врага можно будет отслеживать по разлитой кровище и отважно его добивать. И уж, само собой, система позволяет реагировать соответствующим образом на все виды попаданий: выстрел в плечо отбросит противника назад, а меткий заряд в промежность кувырком покатит по полу. При этом для живописности анимации и большей уморительности предсмертных судорог и корч нанят хороший голливудский каскадер. Ну, а уж про отстреленные руки-ноги я вообще молчу, это все присутствует.

Будет представлена новая система контроля здоровья. Ее отслеживают три полоски, одна – пулевые раны (bullet-damage), вторая – химические ожоги (от кислоты и огнемета) и третья – от ударов (concussion damage, контузии от взрывов, ударов трубой по башке и наездов мотоцикла). Если чего-то одного переберешь – кранты.

Само собой, все эти зверства требуют грамотного словесного оформления! Все вспомнили про постоянно пердящего фермера-матерщинника и ненормативную лексику бандюков из вышеупомянутых фильмов? Kingpin выставляет планку матюгов на недосягаемую для остальных игр высоту! От площадной брани подстреленных бандитов густо покраснеет даже такой виртуоз жанра, как отслуживший двадцать лет в вытрезвителе матерый милицейский прапорщик, а простой грузчик так и вовсе упадет в обморок.

Xatrix крепко стоит на том, что насильно покупать эту игру никого не заставляют, а поэтому они намерены напихать туда всего, чего захотят. Так что всем, кто пока не может похвастать совершенным владением тамошней уголовно-помоечной феней – настоятельно рекомендую. Это будет повеселее Бивиса и Батхеда, потому как уже есть проблемы с наймом актеров для озвучки.

А что же дэсматч? Спокойно, тут тоже все в порядке, ведь основа игры – Q2! В плане жестокости у нас уже есть один прекрасный предшественник – BloodBath ("кровавая баня") из Blood раз и два. В Kingpin нам подготовили Gang-Bang, что примерно переводится как "групповуха". Участвовать в славном групповичке смогут до 16 рыл заядлых правонарушителей. Бой на трубах – это нечто. Представляю, какие там будут демки. Да вы только на скрины посмотрите! Вот это рожи! Наконец-то выходит достойный ответ задохлику-очкарику из Half-Life. И кланы теперь, похоже, реформируются в банды. Помимо обычного дэсматча намечается бандитский вариант CTF под названием "capture the stoolie", где битва идет вокруг привязанного к стулу балбеса с затычкой во рту. А если еще и на мотоциклах цепями дадут подраться – вообще атас.

Жестокие расправы и массовые убийства сопроводит любимая музычка закордонных зэков: хип-хоп в исполнении команды Cypress Hill. Это такая помесь Сектора Газа и Лесоповала, американская блатота на негритянско-уголовный манер. Понятно – на любителей, которые расхаживают по улицам в штанах на семь размеров больше своего. С первого взгляда можно подумать, что в эти штаны еще и три-четыре раза навалили не снимая, уж больно похоже. Кто к таковым не относится – может сразу смело отключать. Зато эти же два балбеса-музыкантика обучают разработчиков наиболее заковыристым матерным оборотам, за что те дают им озвучивать отдельных персонажей.

Ну что? В реальной жизни не так уж часто удается всласть пострелять по негодяям, тем более – подпалить им шерсть на заду из огнемета или от чистого сердца настучать по башке свинцовой трубой. Так что эту игрушечку я жду с большим нетерпением, руки так и чешутся.

DeadMan

Slave Zero

Жанр	TPS
Издатель	Accolade
Разработчик	Accolade
Дата выхода	лето 1999
	Windows 95, 98

Введение в рабологию

Итак, начинаем с тезисов. По всем первичным игровым признакам, Slave Zero принадлежит к редкому, но активно презираемому любителями пострелять-в-коридорах семейству third-person-shooter (надеюсь, я правильно написал?). Понимаете, о чем речь? Ага-ага, оно самое: заторможенная камера, болтающаяся чуть выше пятой точки, пресловутые коридоры с выскакивающими небольшими группами соперниками и т.д., и т.п. Короче, типичный 3d-action с нецензурным видом на происходящее, и ничего более того. Но честно слово, Slave Zero - лучший TPS из всех, когда-либо мной виденных! Нет,

правда, SZ приятно удивляет с первого же взгляда. Ляпы есть, но о них потом. Сначала сладенькое.

О нем

Что в TPS главное?! Конечно же, Он Самый. Главный герой. Он - не просто лицо с обложки и фигурка в редких мультипликационных вставках. Конечно, такие тоже встречаются, но не в стрелялках "от третьего". Традиционная работа местных спасателей и живодеров - маячить на переднем плане и всячески отвлекать вас от происходящего. Именно за это многие и недолюбливают TPS. И я, кстати, тоже. Но тут сломался. Вы бы видели, КАКОЙ тут у нас подопечный! РОБОТяга. Естественно - полностью металлический. Рост - этажей эдак десять. Морда настолько звериная, что теперь в кошмарных снах буду видеть именно ее, а не с детства засевшие в моем больном воображения раскрашенные физиономии голосистых KISS'ов. Но... Ноги, крылья... Чушь! Главное - пальцы! Точнее - КОГТИЩИ! Распальцовка у нашего железного парня такая, что, увидь ее старичок Крюгер, - удавился бы от зависти. Короче, герой на все времена. Конкуренты в лице перекачанной силиконом Ларочки или шустрого парня с извратным парашютом из MDK просто отдыхают.

Гуляя по улицам

Во-первых, можно давить машины. Не очень впечатляюще звучит? О! Вы просто не представляете себе, КАКОВО это - чувствовать себя вершителем судеб бесчисленных водителей четырехколесных драндулетов! Все действие проходит в интерьерах некого мегаполиса будущего, но интерьеры SZ - это не только стены и небоскребы. Город живет своей жизнью. Настоящей жизнью. А потому, шагая по мостовой, мы шагаем по десяткам миниатюрных, но ЖИВЫХ автомобилей, чей путь-по-своим-делам оказался беспардонно прерван Огромной Железной Лапой. Нашей, стало быть, Лапой. Взрыв! - и еще один дымящийся железный остов мешает проезду по автомагистрали...

Во-вторых, иногда из авто или поврежденной бронетехники техники врага выскакивают чуть более мелкие

людишки... Пусть и без колес, но прессуются-то они ничуть не хуже машин! Чесслово - РУЛЕZZZ! Раз уж заговорили о городе, то он великолепен. Повсюду понатыканы гигантские небоскребы, а обочины некоторых трасс обрываются в Бездну. Улицы полны вышеназванных потенциальных жертв, снующих по своим мелочным делам. Даже воздух местами заполнен рядами некрупных летающих аппаратов. Повторюсь: город живет! Единственный минус состоит в том, что прохождение SZ совершенно линейно, и этот "живой" мегаполис существует только в виде пусть извилистого, но, увы, - коридора и его ближайших окрестностей. Причем, эта замкнутость обусловлена, по всей видимости, только слабостью аппаратного обеспечения нынешних геймеров.

По ту сторону баррикад

Должен нормальный город иметь свои силы правопорядка? С этим, увы, порядок - они есть. Расставлены эти силы через примерно равные промежутки так, чтобы неторопливая трусца по автомагистралям регулярно перемежалась короткими перестрелками с оппонентами. Впрочем, возможно, выскакивающие на нас такие же многометровые роботы или гусеничные как-бы-танки не имеют к правопорядку никакого отношения, однако выскакивают исправно. Правда, с обязательно рассматриваемым в любой статье AI у них явные проблемы. С одной стороны, он есть (ребята все же стреляют), а с другой, он невыносимо слаб (потому как все больше мимо). Отличительной чертой является явная его, кремниемозга, скриптовость: любой "юнит" можно аннигилировать со значительного расстояния без всяких реакционных действий с его стороны. А любой бой закончить, отбежав на то же самое "значительное расстояние" - преследовать почему-то у вражин нога не поднимается. С такими врагами и друзья не нужны. А с другой стороны, на то она и демка - многое прощается. Внешне "не те" на нашего героя не похожи (разве что большинство тоже двуногие), так что никакой конкуренции не наблюдается. Imho - зря. Но это только imho

Все остальное

Дурная привычка придираться ко всему, что вижу, не нашла в SZ никаких явных зацепок. Нормальные полигоны. Нормальная детализация. Несколько серая палитра?! Есть такой грешок. Но, кажется, это специально - не в смысле "на зло!", а в смысле "для создания атмосферы". Короче, если с релизом не особо затянут, твердая школьная четверочка за графику обеспечена.

Звуки из той же серии, т.е. бить не будем. Ну, что-то там звенит, что-то громыхает и взрывается. Но шаги гулкие, а прыжки - так просто как 100 тонн об асфальт (а в известном смысле, так оно и есть). И потом, ничего еще толком не готово - по крайней мере, музЫку послушать нам не дали.

Что еще? Завышенные системные требования имеют место быть, но, по словам продюсера SZ, с этим сейчас активно борются путем оптимизации программного кода. Так что, возможно, будет шанс всласть погамиться даже на допотопном P166.

А к E3 обещана вторая демка с улучшенной графикой (неоновая реклама, небо с облаками, вертолетики над городом etc.), возможностью разрушать стены, атаковать всеми частями тела (помните КОГТИЩА?), добавленными к имеющимся сейчас пулемету и ракетам новым видам оружия и т.п. В общем, жду с нетерпением. Присоединяйтесь. Ведь, помяните мое слово, это будет хит! ▲

Владимир Рыжков

Quake III Arena Test

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	id Software
Дата выхода	id Software Windows 95, 98

Кто собрал мою броню?!
Всех в капусту порублю!
/народная мудрость,
записано со слов Alrick [ASP]/

Итак, дорогие мои, ее все-таки выпустили. Тестовая версия Quake III Arena лежит на винчестере, до сдачи номера считанные часы, и я чувствую себя человеком, который вынужден на первом свидании проводить анкетирование. Ну и отложим романтику вместе с пылкими комплиментами до лучших времен, то есть до выхода собственно Q3A. У меня тут забот полон рот - толпа фанатов, которым хит подавай, да непременно революционный, плюс

три полосы обещаний революционного хита в прошлом номере (не веришь - см. прошлый номер). Так что делаем лицо поумнее и начинаем общение с Quake III Arena Test словами “У меня тут к вам несколько вопросов...”

У меня тут...

Начинаем и... нет, не выигрываем. Суровая правда жизни состоит в том, что в число задач, стоящих перед тестовой версией, вовсе не входит создать у играющего правильное впечатление об игре или даже вообще произвести какое-либо впечатление. Самое вкусненькое из обещанных возможностей Q3A, в Q3test осталось за кадром. Здесь мы имеем на руках: девять (включая самые захудалые) видов итемсов, две карты, шесть видов оружия и одну-единственную модельку игрока. Никаких вам трех классов, никаких автодоков и граппинг-хуков, и о БФГ, равно как и о ботах, тоже можно до выхода полной версии забыть. Но вздохните глубже - нам хоть и одним пальчиком, но все же дали потрогать хит. Пред нашими широко раскрытые очи предстал уже более-менее подсохший движок, фирменный дизайн уровней, относительно устаканенный баланс и пусть немногочисленные, но все-таки нововведения. Предлагаю с замиранием сердца (только не переусердствуйте) покопаться в этой горстке блестящих, разноцветных фишечек.

Руками - трогать!

Прежде всего, успокою обеспокоившихся. Наш с вами “Квейк” остался на месте. Он стал красочней, динамичней (но в меру), эффектней и как-то дружественней, что ли. На месте ржаво-коричневые стены, но с красивыми барельефами и витражами. На месте привычное оружие, где-то уродливое, измазанное кровью предыдущего обладателя, но более стильное и необычное. Морпехи, ничуть не менее обритые и ссутулившиеся под весом неподъемных бронекостюмов, чьи движения приобрели, наконец, подобающую своеобразную грацию.

Сохранились и более важные вещи - заветы отцов, которые мы не устаем нести в народ, ничуть не менее, а, возможно, и более актуальны здесь, чем в предыдущих играх серии. Из любой комнаты больше одного выхода, “нычки” искоренены практически полностью, действие оружия подкорректировано, но скорее в угоду сложившимся правилам его использования, чем вразрез с ними. Как и предполагалось в предыдущей статье по Q3A, он окон-

чательно освободился от шелухи, наносимой необходимостью соответствовать требованиям одиночной игры, и стал еще более спортивным. Так, оружие, теперь “респаунится” практически сразу после того, как его подобрали, но если подобравший попытается взять его еще раз, он получит лишь +1 патрон этого вида. Результат очевиден - ключевые “стволы” уже не получится контролировать в одиночку долго.

Полная, заверенная моими отпечатками пальцев и честным благородным словом, опись оружия и инвентаря, предназначенного для использования в Q3A, уже была опубликована на этих страницах, а посему, отослав особо пытливых к предыдущему номеру, на этот раз ограничусь лишь кратким перечислением наличествующих в “тесте” фрагобоек и девайсов. Итак, звания “мучное” удостоились: странного вида бензопила/кулак; Mashine Gun - слабый, но скорострельный, симпатичный и угловатый; Super Shotgun - напоминает полено с лазерным прицелом - редкостная милашка; Rocket Launcher - навевает воспоминания о первом Q - быстрые ракеты, невозможный дизайн и неприлично красная

рукоятка; PlasmaGun - страшная вещь - игриво помигивает синим и очень опасен в комплекте с "квадом"; RailGun - почти не изменился, как и обещали. Аптечки превратились в симпатичные стеклянные шарики с крестиками разных цветов внутри. Бывают "достоинством" в 5, 25 и 50 единиц здоровья, а та же - специальное предложение - синенький крестик под названием MegaHealth - 200 здоровья в одни руки. Броня - очень аккуратненькая, двух видов - красная и желтая. Наконец, завершают перечень Personal Teleporter, переносящий обладателя к ближайшему "респауну", и небесно красивый "квад".

Особого, громкого и с выражением, слова заслуживает интерфейс игры. Целые горы необходимой игровой информации отображаются (и, что важнее - воспринимаются игроком) здесь шутя и наглядно. Частично эти приятные мелочи, делающие жизнь квакера столь безоблачно счастливой, позаимствованы из старых "модов", другие - не встречались ранее нигде. Достаточно информативным стал прицел. Теперь его перекрестье изменяет цвет с серого на желтый, а затем - на красный в зависимости от состояния здоровья обладателя и на секунду забавно "пухнет", если игрок что-то подобрал. Кроме того, чтобы сделать столь информативный прицельчик нагляднее на высоких разрешениях, мы можем изменить его размер, порывшись в cfg'шнике. Цените - добрая половина причин опускать взгляд наших, несомненно, орлиных глаз вниз, отрываясь от происходящего впереди, просто отпала. Далее у нас по списку патроны, раскрашенные в цвета и обозначенные условными иконками соответствующего оружия - всматриваться, что это такое валяется в темном углу, больше не нужно. Позаимствованная из "модов" автоидентификация цели - при включении соответствующей опции, оказавшийся "на мушке" боец престает для нас быть безымянным мясом и вновь обретает свой ник, который и отобразится прямо в центре экрана. Стреляйте умно, стреляйте безопасно, приятной вам стрельбы. Картину дополняет ставшая для многих привычной диаграмма, отображающая наш текущий пинг, заметно увеличенная скорость, с которой убирается/достается оружие и наглядные иконки, отображающиеся над "залагованными" игроками и бойцами, находящимися в режиме ввода мессаг.

Предполагаемые плюсы технической стороны Q3A я, смею надеяться, описывал вполне красочно (вы знаете, где смотреть), а разница между тестовой версией и полной может оказаться достаточно существенной, чтобы, крича о прелестях игры на основе просмотра Q3test, налепить ошибок. Мне както не верится, что взрывы, как они отображены здесь, останутся в полной версии нетронутыми - они достаточно примитивны (просто спрайты) и не отличаются наглядностью. Например, при стрельбе из PlasmaGun'а происходящее на экране становится тайной за семью печатями - все тонет в море синих спрайтов и совершенно непонятно, попал ты или нет, на месте цель или уже у тебя за спиной. Так это оставить нельзя. Однако, виденное нами на шотах из неоконченной полной версии часто разнится с тем, что демонстрирует

Q3test, поэтому отложим подробное размусоливание и просто порадуемся бросающимся в глаза новинкам. Прежде всего, большой и жирный плюс графики Q3 - ее изогнутые поверхности (об этом можно судить и по шотам) и анимированные текстуры. В совокупности эти две штуки заставляют интерьеры выглядеть действительно реалистично. Заметно улучшена анимация моделей игроков - ребята двигаются плавно, изящно, аккуратно переставляя ноги и позволяя себе буржуазные излишества вроде сальто при прыжке. Изменения сетевого ядра показали себя великолепно! Игра через Интернет из издевательства над игроком превратилась во вполне доступное развлечение. И, наконец, вопреки ожиданиям Q3test оказался достаточно демократичным в плане прожорливости вычислительных мощностей - установки игры позволяют испохабить графику настолько, что объем потребляемых игрой ресурсов дойдет до разумной даже на слабенькой машине величины.

Насмотрелись?

Такой он, этот Q3test. Несмотря на все ограничения, тестовая версия дает понять, что популярность Q3A гарантирована независимо от того, сколько новинок осталось невидимыми для нас. Так или иначе, с выходом полной версии мы получим, как минимум, уже сейчас популярный deathmatch в новой и, надо сказать, красивой и удобной упаковке. Что ж, результаты "анкетирования" выглядят вполне удовлетворительно. Ждем новой встречи, летом.

Sin: Wages of Sin

Элексис Синклер. В Аду побывал Константин Подстрешный

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	2015
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, Direct 3D
Multiplayer	Internet, LAN

«Плачет девушка с автоматом,
Ее горе любой поймет:
Гадкий Блейд ее обидел,
Отобрал гранатомет».
Безвестный Рифмоплет

Привет, меня зовут Элексис, Элексис Синклер, вот уже полгода, как я отбываю исправительный срок в Аду. Так, что у меня сегодня по расписанию, кислотная ванна? Вроде, была недавно... Цик с гвоздями? Нет, это завтра. А, ну, конечно, сковородка! О, на ней уже кого-то жарят... Нравится мне в русском Аду, вечно тут очереди. Пока место занято, расскажу я тебе, душка, что было дальше, после того, как этот урод Блейд отправил меня сюда.

Сперва, конечно, радости сопляков из FBI не было предела. Как же! Разрушен самый мощный преступный синдикат со времен Дона Капоне! Кстати, он тут недалеко, в следующем круге. Будешь проходить - передай от меня старику привет... Впрочем, я отвлеклась. Не высохла еще земля на моей могилке, а в родном Freeport City появился новый мафиози - Ганни Манеро (Gianni Manero). Когда я держала весь город под каблучком, он еще спирт через грузинскую границу гонял. Вы подумайте, какой-то спагетти... Мельчает преступный мир, мельчает... впрочем, зря я так. Паренек оказался способным, и через пару месяцев уже вовсю открывал липовые счета и подкупал сенаторов, понастроил себе особняков с саунами и девочками, а еще к нему попали экспериментальные образцы вируса из бывшего SinTEK, и он принялся за изготовление мутантов. Но до моей наркоимперии ему было, конечно, далеко.

На поимку мелкой сошки отправили не кого иного, как этого придурка Блейда. Джон, видать, уже оправился от моральной травмы, что нанесла ему моя преждевременная гибель. Но, наверное, еще не оправился от физической, что нанесла моя снайперская винтовка... Какая травма, спрашиваешь? А ты подумай, почему у такого крутого парня и нет подружки :). Взял он из полицейского арсенала 7 новых пушек и отправился по душу итальянца. Даже я не могу не признать - оружие неплохое, некоторое позаимствовано из лабораторий моей корпорации SinTEK, некоторое - из компьютерных игр прошлого века, что-то вроде Quake. В частности арбалет, огнемет, среди прочего присутствует даже компактная ядерная установка. Ах да, этот лопух Джон наконец-то научился стрелять из двух пистолетов.

Когда Ганни узнал о том, что им заинтересовались компетентные органы, он не змигрировал в Швейцарию и даже не стал огораживать свой дом тремя рядами колючей проволоки и рвом с кислотой, он просто приказал убить Блейда. И зря он так сделал... Совершил кучу ошибок по своду «100 правил злого властелина», что был напечатан в НИМ № 3(23)'1999 (см. библиотека корпорации SinTEK). Тем не менее, его ребята изрядно попортили Джону жизнь. Некоторые из них до этого работали у меня, но были и новенькие, таких я насчитала 12 видов. Больше всего мне у Ганни понравились собачки. Зубастенькие такие, прелесть просто, но и монстрики неплохие: прыгали, кусались, развлекали Блейда как могли, пока он бродил по канализациям, спасал смазливую дочку профессора, посещал картинные галереи и лазил на небоскребы. Короче, Ганни это мало помогло - Блэйд, как всегда, вышиб мозги еще одному преступному элементу. Такими темпами, глядишь, в США ни одного головореза, за исключением самого Блейда, не останется.

Сейчас Джон в отпуске, он все так же любит поиграть со своими дружками в странную игру под названием Deathmatch - к этому сомнительному развлечению прибавилась возможность полетать на воздушных мотоциклах aka Hoverbike'ах. Круто, конечно, но мне больше нравилось один на один со снайперскими винтовками.

В общем, ничего, интересные приключения у Блэйда были, жаль только, меня там не было, уж я бы им всем, и особенно этому мелкому хакеру JC... Эй, не пихайся вилами! Черти проклятые... Ну, все, мне пора на сковородку, кажется, Моника Левински уже слезла.

P.S. А графика? Что графика, такая же Ку2, как и в SiN. Только местами посимпатишней...

P.P.S. Хотите поиграть - готовьте оригинальный Sin и 200 свободных Mb на диске.

Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●
Рейтинг	**7.8**

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

WWII GI

Владимир Веселов

Жанр	Симулятор пехотинца
Издатель	GT Interactive
Разработчик	3D Realms
Требуется	486DX 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133
	DOS, Windows 95/98

После того, как я ознакомился с системными требованиями игры и выяснил, что она сделана на движке Duke Nukem, у меня сразу же сложился примерный план статьи - поругать графику, посетовать на выбор движка, высказать возмущение по поводу поведения издателей, желающих без особых хлопот загребать крупнолистную зелень, да пару раз скаламбурить по поводу "Спасения рядового Райана". В общем, запускал я ее без особых надежд. Лениво посмотрел заставку, выбрал низший уровень сложности, стартовал первый уровень... тут-то все и началось.

■ После налета союзной авиации

Девяносто секунд на поле боя

Десантная баржа, натужно завывая моторами, приближается к побережью Нормандии. Бойцы отделения съежились, с замиранием сердца ожидан начала конца. Легкий толчок, аппарель откидывается, и тут же прямо перед носом баржи разрывается снаряд. Уцелевшие вояки, подняв винтовки над головой, устремляются на берег, где, укрывшись за горящим танком, что-то дико орет сержант. Делаю рывок и я, пытаясь определить, где противник, куда бежать, и вообще, что тут происходит. Опссс! Чего это экран так перекосило? А, это меня уже убили. Однако!

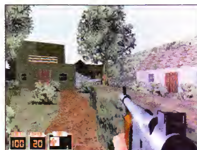
Ну ладно, вспомним, чему нас учили в Отдельной бригаде морской пехоты Северного Флота и начнем еще раз.

Дикими прыжками по головам своих товарищей выскакиваю на берег и прячусь за танком. Осторожно выглядываю из-за него и пытаюсь разобраться в картине боя.

Узкая полоска пляжа, изрытая воронками и усеянная телами американцев. Мощные бетонные надолбы, спирали Бруно, противотанковые ежи. И немецкий дзот, почти непрерывно поливающий огнем весь сектор атаки. Понятно. А что есть у меня? Проверяю оружие и снаряжение: нож, автомат Томпсона, 48 патронов и... все! Да они что, издеваются! Александра Матросова из меня делают? Оглядываюсь по сторонам, в поисках базуки, огнемета или хотя бы парочки гранат. Фигушки, нахожу только аптечку.

Короткими перебежками от одной воронки до другой подбираюсь поближе к дзоту и прячусь за бетонным надолбом. Неподалеку лежит мертвый соотечественник, а рядом с ним какой-то рюкзак. Ползком отправляюсь к нему и заполучаю в свои руки заряд пластиковой взрывчатки с часовым механизмом. Понимаю: нужно доставить эту штуку поближе к дзоту, взорвать его, и дело в шляпе. Осматриваюсь, определяю сектор обстрела, мертвую зону и ползу вперед. Не тут-то было! Все подходы к дзоту прикрыты минным полем.

Решаю атаковать дзот прямо в лоб. Выглянув из-за укрытия, пускаю очередь в амбразуру. Удача! Немцы не ожидали такой наглости и слишком далеко высунулись из-за бруствера. Теперь снимем трех автоматчиков по обе стороны от умолкнувшего дзота. Закладываю взрывчатку на минном поле и прячусь в укрытие. Мощный взрыв сотрясает весь берег и, похоже,



дорога во вражеский тыл открыта.

Бегом наверх, прыжок через бруствер, и я в неприятельском окопе. Очередь вдоль него, резкий поворот, еще очередь. Окоп очищен, вот только патроны у меня кончились. Ладно, пуля - дура, нож - молодец. Бегу вдоль окопа, нарываюсь на фрица, стоящего ко мне боком. Удар ножом - и я получаю в свое распоряжение немецкий "Шмайсер". Ну, теперича повоюем!

Двое суток в Нормандии

Именно столько провел я за прохождением первой части игры, прежде чем вспомнил, что мне ведь что-то написать о ней надо. Желание ругать игру отпало начисто, выходит - нужно хвалить... А за что? Давайте разбираться.

Графика. А какая там была графика? Вот черт, совсем не было времени разглядывать пейзажи, придется на скриншоты посмотреть. Да-а-а, графика того. Ладно, дипломатично выводим "графика не вполне удовлетворяет современным требованиям". Вообще-то, правильнее было бы сказать "вполне не удовлетворяет", но будем снисходительны.

Искусственный интеллект. Пожалуй, тут придется быть еще более дипломатичным и написать "AI в игре имеется". А что, ведь и немцы, и ваши союзники как-то двигаются, стреля-

ют, стало быть, AI есть. А о том, что противник как всегда воюет не уменьем, а числом, а союзники вообще служат только для декораций, упоминать не будем.

Интерактивность окружения. Вот это - то, что нужно. Я ведь там какую-то дверь гранатой открыл, потом бункер взорвал, стало быть - интерактивность в наличии. Однако лучше проверить. Дай-ка я вон ту машину взорву. Грохнуло красиво, только машина стоит на месте. Ладно, с деревьями поэкспериментируем - результат тот же. Опять напяливаю личину дипломата: “наблюдается некоторая интерактивность отдельных элементов уровней”. Никто ведь не поймет, что я имею в виду старое как мир открывание дверей гранатами и огнеметом, да уничтожение объектов миссии.

Звук. Во! Звук точно в игре хороший. Очередь из “Шмайсера” очень даже отличается от очереди из “Томпсона”. Вполне можно понять и откуда стреляют. Посвист пуль заставляет непроизвольно пригибать голову, а рев пикирующего “Юнкерса” вызывает желание бежать в бомбоубежище или хотя бы залезть под стол. Да еще в редкие минуты затишья между боями чирикают птички, в деревнях мычат коровы и кудахчут куры. Так что звук буду хвалить. Впрочем, где-то я все это уже встречал и поощрял... Ах да, в игре-предшественнице - NAM, да и в самом Duke что-то похожее было. Ладно, опять прибегнем к дипломатической формуле: “традиционно хорошее звуковое оформление”.

И что же получается в итоге всех этих ухищрений? Получается игра с графикой, которая не вполне удовлетворяет современным требованиям, с откровенно слабым AI, с некоторой интерактивностью отдельных элементов уровней и традиционно хорошим звуком. Вот уж похвалил, так похвалил! Придется копать глубже.

Отчет о раскопках

Еще через сутки непрерывной игры, отразив атаку эсэсовской дивизии и захватив парочку неприятельских штабов, я, наконец, понял, чем же мне нравится GI, и в чем ее отличие от всех прочих FPS. Все дело в том, что это именно симулятор пехотинца, позволяющий на своей шкуре прочувствовать нелегкую жизнь рядового бойца. Вспомните, в каком качестве выступает обычно игрок в подобных играх? Это либо супермен-одиночка, либо командир какого-то элитного отряда. Даже в NAM вы все же были сержантом морской пехоты, были лучше вооружены, могли кое-кем командовать, а, главное, всегда знали, что вам нужно делать, какие задачи нужно выполнить для завершения миссии. Теперь же, в качестве рядового, вы не знаете почти ничего. Перед началом операции командир говорит что-то в роде: “Ребята! Идем выкуривать фрицев из деревни”. Вот и весь брифинг.

А оружие и снаряжение? Никаких там BFG, бластеров и магических жезлов - древние автоматы, пулемет и, как вершина человеческой мысли, базука (но только с пятью зарядами). Зато есть возможность пострелять из пушки или миномета, вызвать артиллерийскую или авиационную поддержку. Между прочим, и ножом приходится действовать немало, поскольку боеприпасов постоянно не хватает.

Нет никакой брони и мгновенно восстанавливающих жизнь бутылочек. Медицинская аптечка действует как в реальной жизни - чтобы восстановить проценты здоровья нужно секунд двадцать стоять на одном месте, так что приходится предварительно заползти в какое-то убежище, а враг в это время продолжает атаковать ваши позиции. Да и здоровья-то у вас совсем чуть-чуть, оно-два попадания из крупнокалиберного пулемета - и приходится начинать все с начала.

Зато действуете вы не в одиночку, а в составе более-менее крупного подразделения, правда, покомандовать им вам не дадут. То есть, дадут, но только одним-двумя бойцами (надо думать, “молодыми”), а все командование заключается в том, что их можно водить за собой или посылать впереди себя. Ну, а остальные пехотинцы в это время бегают и ползают по полю боя, стреляют в неприятеля и красиво умирают. Пользы от их действий немного, но атмосферу все это создает соответствующую.

От вас, рядового пехотинца, и зависит успех всей операции союзников в Нормандии (а что, разве в реальной жизни было не так?). Выше я рассказал о первой миссии, если уже забыли - атака американцев там захлебнулась, и до тех пор, пока вы не подавите дзот и не проделаете брешь в минном поле, успех операции под большим вопросом. Примерно так же все происходит и в дальнейшем - американцы атакуют какой-то участок, натыкаются на сопротивление немцев и атака захлебывается. Вам предстоит найти выход из этого положения и, пока ваши товарищи отвлекают фрицев, прорваться в тыл немцев, уничтожить артиллерийскую батарею, командный пункт или что-то еще.

Вообще-то хватает в игре и традиционных для FPS миссий, блужданий по лесу или каким-то потайным ходам, но не они составляют основу игры. А основа ее та самая игра в “войнушку”, которой все мы так увлекались в мальчишеские (а кое-кто и в девченочьи) годы. Конечно, интересно командовать корпусами и армиями, бросать в бой танковые дивизии и армады бомбардировщиков, но не менее здорово самому взять в руки автомат, залечь в окоп и поливать огнем лезущих напролом фрицев (между прочим, значительно интереснее, чем отстреливать беззащитных оленей).

■ В окопах Нармандии

■ Не пара ли расслабиться?

Хотел я, было, напоследок написать любимую фразу многих авторов “если бы игра была сделана на движке Unreal...”, а потом подумал, что дал бы этот (или любой другой) продвинутый движок игре? Конечно, она стала бы красивее, но не стала бы интереснее, зато потеряла бы три четверти потенциальной аудитории (сравните системные требования Unreal и WWII GI). Так что нет у меня желания ругать разработчиков за то, что они не стали тратить время/деньги на создание или освоение нового движка, а сосредоточились на оттачивании геймплея. Тем более, что с этой задачей они справились прекрасно.

Ну ладно, вроде бы объяснил все, как мог, пора и в Нормандию возвращаться. А то как бы американцы без меня всю кампанию не запороли.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●○○○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.4

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

DeadMan

Hell-Copter

Жанр	Action
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Drago Entertainment
Требуется	Pentium 100, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 3D-уск.
Multiplayer	Internet, LAN, modem

Как играют в консоли? Не знаю. Чесслово, после знакомства с персональным компьютером - уже не знаю. Но, как ни странно, многим нравится. Что там за провокационные крики в партере? Консоли - suxx!? Не надрывайтесь! Вон, выпускающий наш - большой любитель этих самых неполноценных компьютеров, так что всю критику вырежет на раз *(как пить дать, вырежет! - прим. ред.)* **(А вот и нефига! Блин, ну и авторы пошли - ничего не знает о предмете разговора, зато лезет со своим собственным мнением. Да, я люблю консоли, но не за их стрелялки**

или тренажеры, вырабатывающие долбательный рефлекс пальца, а за те шедевры (вот именно - шедевры, и никак иначе), которые изредка встречаются в потоке ширпотреба. Я преклоняюсь перед талантом Square, и могу в 35-ый раз пройти Chrono Trigger или Final Fantasy 3 только ради финальной музыки. Я всегда буду говорить, что лучшие двухмерные файтинги принадлежат перу SNK. И кому угодно на пальцах докажу, что графический сопроцессор NEO GEO дает сто очков вперед, в области возможностей работы с двумерными примитивами, любому современному графическому акселератору. И беседу с человеком, который даже не знает что такое PC-Engine, и считает, что SPC700 - марка швейцарского кухонного комбайна, могу вести только в снисходительном ключе. И, само собой, критика из уст такого "умника", меня ни капельки не затронет. Потому как, сами знаете что...). И все же, едва ли не абсолютное большинство игроков делало свои первые шаги в мире компьютерных игр именно за экраном телевизора, накрепко вцепившись в простенький геймпад. Хороших игр было мало, но если уж находилась - после нее у тебя коченели пальцы и лопались глаза. И как же это было ЗДОРОВО! Рейтинг игр так и составлялся: после чего труднее двигаться, то и лучше (вот оно, здоровое поколение). Хуже всего мне было после беспрерывного десятичасового управления немного игрушечным, но очень красивым и живым вертолетиком из Desert Strike. Классная графика, интересные миссии и ручной винтоплан - что еще нужно ребенку для счастья? Немудрено, что я убил на Desert (а после - Jungle и Urban) Strike немало часов своего единственного детства. После была еще пара Strike'ов, похуже - на Playstation - "Soviet", а на PC - "Nuclear", - но, увы, они не вызвали особой симпатии и ностальгии. Казалось, идея "вертолетов от третьего лица" окончательно умерла. Но не тут-то было. На пороге нового тысячелетия Ubi Soft собралась духом и выпустила Hell-Copter, игру "по мотивам" знаменитой "ударной" серии. Игру, Strike'вская сущность которой просвечивает насквозь. И на кого же равняться при оценке этого чуда? Конечно, на старый консольный Strike!

Дитя прогресса

К реинкарнации великой идеи Ubi Soft подошла со вполне достаточным запасом зеленых тугриков с президентами в овалах, но без всякого энтузиазма. Даже, не побоюсь этого слова, безалаберно.

Вся захватывающая предыстория уместилась в пару предложений, демонстрируемых между показом логотипа издателя и бессодержательного мультика "из жизни одичавших вертолетов". Собственно, после этого интро становится ясно только то, что нас все-таки ждет игра про винтокрылые машины, а не про гонки на бешеных коровах по пересеченной местности.

Ничего сверхъестественного меню не предлагает, так что сразу тычем курсором в Start Game, и вплоть до начала боевых действий начинается демонстрация явно удачных сторон игры.

Первое - это очень наглядные брифинги, с демонстрацией на карте сосредоточений противника и основных направлений ударов, с веселым озвучиванием текста для тех, кто совсем уж плохо читает по-аглицки. То, что эти брифинги ничем шибко вам не помогут - не столь уж и важно. Главное - прикольно.

Второе - возможность выбрать вертолетик. Представлено три экземпляра, отличающихся (на вид) только размерами, формой и окраской. Ах, да - для каждого "меха" дан с-понтом-график, показывающий красной волнистой загогулиной зависимость непонятно чего от чего. То есть, выбирать винтокрылого друга вам придется, пользуясь исключительно интуицией. Рассудок перед такими скудными данными просто пасует. Но, в общем, краткие характеристики вертолетов очевидны: Scorpio - маленький, но верткий; Vulture - большой, тяжеловооруженный, но заторможенный; и Dragonfly - нечто среднее. То есть, присутствует джентльменский

набор на все случаи жизни.

Приятная неожиданность - возможность модернизировать вертолеты, отдавая за броню, 30-ти миллиметровую пушку или какой-либо другой полезный девайс с трудом накопленные очки опыта. В консольных Strike такого не было, а значит, вполне можно допустить, что зто разработчики придумали сами. Придумать-то придумали, но ввели исключительно по принципу "шоб было". Пользоваться зтим "новаторством" зверски неудобно: стоит все дополнительное оборудование дорого, т.е. сразу завесить все три винтоплана смертельными игрушками не светит. А когда "засветит" - вы настолько освоитесь с уже имеющимся арсеналом, что дополнительный ствол не понадобится. Или, в особо неудачных случаях - не поможет. Так что вроде бы модернизация как бы и есть, но толку от нее мало.

Летим!

А вот дальше все узнаваемо и привычно: вертолетик с камерой, болтающейся где-то сверху, летает над картой и методично отстреливает все, что движется. Из некоторых вражин самым натуральным образом вылетают всяческие рулезы, например, полный боекомплект к крупнокалиберному пулемету или еще чего-нибудь. Выпадают и висят в воздухе. Аркада...

Даваемые по ходу миссии задания отсутствуют начисто. Всяческие ориентиры - тоже. Так что лететь придется, судорожно вспоминая только что просмотренный брифинг. Правда, карта небольшая, так что если и перепутаете - не беда, в конце концов, все равно наткнетесь на искомое, и бодренький голосок возвестит, что зтих вот надо уничтожить, зтих - проконвоировать, etc.

Наш подопечный умеет очень много. Почти все, что должен уметь любой уважающий себя винтокрыл и чего не умели зкземпляры на консолях: он меняет высоту, стрейфится, отбомбливается на головы врагов и т.п. На каждое действие зарезервировано по кнопке. На применение КАЖДОГО вида оружия (а их на самом мощном зкземпляре - больше десятка) - тоже. В результате, даже при любовно перекроенном управлении, Hell-Copter напоминает скорее симулятор, нежели простую, расслабляющую аркаду. Но зто только начало.

После ряда зкспериментов стало ясно, почему в названии игры специально выделено слово "Hell": ваш рассекающий небо агрегат практически бессмертен, а вечную жизнь, как известно, выдают либо в аду, либо в конкурирующем с ним заведении. Нет, сбить-то вас, в принципе, можно - в интерфейсе присутствует специальная полосочка, отвечающая за винтопланскую "жизнь", - но силам местной самообороны задача отбиться от вас явно не по плечу. БТР'ы, танки и легкие джипы отчаянно раскрашивают воздух яркими вспышками трассирующих пуль, но почему-то почти всегда - безрезультатно. А вот мы их выносим с одной длинной очереди, пущенной с помощью автоприцела. Но главный признак бессмертия - зто не неуязвимость, а полнейшее пренебрежение винтокрыла ко всем законам физики и здравого смысла: ваш агрегат абсолютно не реагирует ни на какие физические препятствия. Например, показательный удар о гору (разумеется, с разгону) я выполнял раз пятнадцать подряд. На бис. Всем понравилось, потому что вместо яркой вспышки и стремительного падения крылатый мститель только затормаживается и... останавливается на месте. Я думаю, специалисты всех конструкторских бюро мира отдали бы правую (да и левую тоже) руку, лишь бы узнать, как зто у него получается.

Отдельного плевка заслуживает AI. Если с точностью огня "земля-воздух" у него все в порядке, то вот выстрелы "земля-вертолет" звучат очень редко, сопровождая долгожданные попадания веселым стуком по броне. В самые радостные моменты технику на земле заклинивает, и она начинает, например, кружиться хороводом вокруг фонаря. Классное зрелище: не часто увидишь, как группа танков уныло кружится вокруг торчащего на пустыре столба, лишь изредка, словно бы нехотя, постреливая в вашу сторону.

Миссии кончаются внезапно: в первый раз я минут двадцать летал на легоньком "Скорпионе", наслаждаясь ударами о горы и отстрелом оппонентов, как вдруг во весь зкран раскинулось гордое "Mission Complete", и меня выбросило в брифинг к следующему заданию. Здорово. И впечатляет. И только потом, из короткого завершающего миссию мультика я понял, что случайно перестрелял вражеский конвой и освободил пленных. Куда уж зтому адскому созданию до консольной поэтапности выполнения заданий и прохождения миссии с 15-го раза. Качество усопло под завалами количества - миссий в игре порядка 30-ти штук.

На вид

А вот движок игры (полигональный - других нынче не делают) не вызывает никаких нареканий. Камера свободно вертится вокруг винтоплана, позволяя выбрать любой ракурс. Ландшафт полностью три-дз-шный, заботливо покрытый размазанными текстурками. Трассирующие пули, взрывы, конусообразный свет фар у машиночек - все на уровне. Пусть зто и не бурлящий цветами Incoming, но смотреть не противно.

Правда, "баги" тоже на месте. Так, например, в "ускоренном" режиме игра наотрез отказалась отображать полупрозрачный вращающийся ротор нашего, по идее, крылатого красавца, тогда как в "софтварном" режиме винтокрыл исправно махал лопастями.

Звук приятен. Особенно радует стук пуль по броне вертолета - звучит очень реалистично и даже заставляет на минутку забыть о дарованном бессмертии. А вот музыка присутствует только в меню. В игре же вас будет сопровождать исключительно рычание винтоплана - Вагнера и Баха никто не включит. Видимо, чтобы не отвлекать бойца во время выполнения опасного задания...

Вердикт

И все-таки Hell-Copter явно не дотягивает до консольных собратьев. В нем предостаточно недоделок и откровенных ляпов, да и к тому же он, несмотря на ослепительную 3d-красоту, весь какой-то не родной: много кнопок, мало смысла. А в любимом Jungle Strike, несмотря на стародавность, было все наоборот. Впрочем, если вы никогда прежде не летали на вертолетиках — думаю, вам понравится. Обязательно понравится. Но на субъективный взгляд редакции зто - совсем не наш выбор. Скорее, два пальца в рот.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.1

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Константин Подстрешный

Blood II: Nightmare

Жанр	FPS
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Monolith
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, Voodoo2
Multiplayer	Internet, LAN

Трое могут сохранить секрет, если двое из них мертвы.
Б. Франклин

Новая Кровь

Гедион умер, захлебнувшись собственной кровью. Культ Кабал разрознен и разваливается на части без лидера. Избранные идут домой, а останавливаясь на ночевку, травят одну за другой байки у походного кост-

ра... Так что Blood 2: Nightmare – аддон к Blood 2 – не что иное, как страшные истории, рассказанные Избранными ночью, истории, которые почему-то становятся реальностью. А все из-за странной твари – Nightmare. Он пришел со стороны бескрайней пустыни, и он может управлять кошмарами. Nightmare – то ли забытое божество, то ли кусок аморфной нереальности. Его сущность не может понять сам Чернобог, скорее всего, это просто обрывок сна...

Очень трудно собирать выбитые зубы сломанными руками

Именно такое впечатление оставляет Blood 2: Nightmare. Играть очень сложно: постоянный дефицит патронов, брони катастрофически не хватает, а монстры бьют не понарошку, отбирая по 30-50% брони и жизни за раз. Спасите, мне страшно! А проходить на easy – совесть не позволяет.

Если в Blood 2 возможность поиграть за остальных Избранных давалась чисто номинально, то в Nightmare приходится играть за всех героев по очереди. Собственно, каждый из пяти уровней (за исключением последнего) – история, рассказанная Избранным, с соответствующим главным персонажем. С боссом, конечно, придется расправляться Калебу, ему всегда за всех отдуваться.

Уровни переносят во времена первой «Крови». А кое-где вообще приходится выполнять задания для Чернобога! Никаких компьютеров или сложных механизмов. Игра скорее напоминает готический кошмар, чем техногенный боевик. Дизайн уровней местами хорош: приятные впечатления оставил бродячий цирк, особняки, монастырь на диком западе, жилище Кошмара. Графика... одно слово – LithTech: радует цветовой гаммой и доводит до инфаркта системными требованиями, годится для употребления только с магической пентаграммой 3Dfx. Кровищи – по-прежнему море и маленькое ведерко.

И без того обильный арсенал оружия пополнился двумя единицами (теперь его в игре 22 вида), появились combat auto-shotgun – приятная такая модификация шотгана, но ничего особенного, и flayer – крюк на цепи, оружие, которое по эскизам должно было быть еще в первом Blood. Вы смотрели HellRaiser? Помните, как весело цепями людей рвали на куски? Так вот, вам предоставлена такая же возможность! Кидаете Flayer - цепь намертво хватает жертву, еще одна цепь, еще... вуаля! и окровавленные ошметки взлетают в воздух! А опробовать сей инвентарь юного садиста можно на свеженьких монстриках. Вернулись клоуны и мимы, которых мы бессовестно расстреливали в Blood 1, правда, теперь они могут дать сдачи свинцом. Досаждают гремлины - твари не столь опасные, сколь зловредные. Их лексикон изобилует ненормативными выражениями, а жестам может позавидовать любой панк. В общем, не имеют они ничего общего с симпатягами из HMM 3. Ах, да, в игру вернулись культисты! Те самые монахи в балахонах из Blood 1. А как они кричат

Краткий русско-культистский словарь

Язык культистов – смесь Латыни и Санскрита, имеет две формы - colloquial (разговорная) и formal (формальная). Именно на этом странном языке разговаривают в Blood - забавно, но на нем действительно можно говорить.

Существительные:
Кровь - cruo
Жажда крови - cruentu
Кровопролитие- cruensseasrjit
Кровные братья - crunatus
Союзник - rud'minuox
Резня - cruo-stragaraNa
Смерть - marana
Рай - maravita
Кровавый Рай – pretiacruento
Порядок - vilomaxus
Благословение - pestis cruento
Проклятие - cruento pestis
Дом - domus-bhaava
Враги - Shatruex
Чужеземец - infirmux
Живой труп - pretaanluxis
Дух - tuulenux
Дерьмо - exim'ha
Еда - vorox
Питье - bibox
Мир - lokemundux
Молитва - profanx
Ненависть - invisux
Любовь - odiosux
Оружие - vigra
Экстаз/просвещение - cruento paashaeximus
Хаос - shaantitus
Знание - durbentia

Прилагательные:
Кровожадный - cruonit
Свежий - crudux
Неутолимый - quodpipax
Неверующий/Гуманный - malax
Слабак - pallex
Темный - domus
Светлый - acerbus-shatruex

Глаголы:
Стать - desco
Быть - esco
Обладать – gero

«Infirmux! Cruo-stragaraNa malax!»! (Можете перевести эту фразу, используя приведенный ниже краткий русско-культисткий словарь.)

Bloodbath – то бишь, multiplayer - никогда не добьется широкой популярности, но порезаться в свое удовольствие можно. Среди новшеств отметим пару-тройку новых моделек, да несколько multiplayer-карт. Последние довольно интересны, особенно если вы любите играть в футбол головой противника.

Внимание! Появился маньяк Джонсон и Джонсон, он ходит по городу и щиплет детям глазки!

А сейчас будем бить Blood 2: Nightmare. Не сильно, но больно. Во-первых, где вы видели пусть даже и аддон, но состоящий всего лишь из 5 уровней? Наказать! Интерес 6 – и то под влиянием светлой памяти первого и второго «Блуда». Кроме того, нам не вернули геймплей первой «Крови», а ведь обещали! Нет, поиграть в Nightmare, безусловно, стоит. Враги корчатся в судорогах, плюются кровью и только потом умирают, стрельба по клоунам согревает ростаманскую душу, а вид человека, который пытается выбраться из-подо льда озера, дышит гуманизмом, достойным Ницше. Но что-то пропало со времен первой «Крови». Нет той легкости, с которой мы пыряли вилами крыс, палили из обрезов по культистам или поджигали педестрианов.

Кушай, Калеб, супчик, а то свернется

Пять уровней, пусть даже достаточно просторных, - это все-таки очень мало. К новому оружию просто не успеваешь привыкнуть. Не успеваешь как следует напиться гемоглобина! Впрочем, у меня есть немного бальзама на ваши кровоточащие раны. Во-первых, Jay “Shade” Wilson (главный программист Blood 2) и Scott Schlegel сбежали из Monolith в CaveDog (и это хорошо - может, на их место вернутся прежние разработчики?). Во-вторых, совсем недавно Brian Goble - программист Monolith - обмолвился о том, что ведется работа над Blood III. Ничего конкретного пока нет, но известно, что графический движок основывается на технологии LithTech2. Да и в финале B2: Nightmare нам обещают новые приключения Избранных, новые битвы и новые истории. Как только появится какая-либо свежая информация, мы обязательно сообщим. А пока всем блудовикам следует поиграть в Nightmare - хороший, но очень маленький add-on. Cruo-stragaraNa!

Игровой интерес	6/10
Графика	9/10
Звук и музыка	8/10
Дизайн	7/10

Рейтинг 7.2

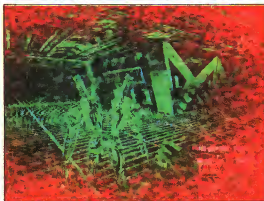
Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Владимир Рыжков

Aliens VS Predator

Жанр	FPS
Издатель	FOX Interactive
Разработчик	Rebellion
Требуется	Pentium 200MMX, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 400, 128Mb
Multiplayer	Internet, LAN

История показывает, что до сих пор попытки дать киношным персонажам вторую жизнь, создав игру о них, либо заканчивались полным провалом, либо давали весьма чахлые плоды. Ребята из Rebellion добились совершенно иного результата. Неужели для того, чтобы заставить человека ТАК переживать (а уж я переживал, будьте покойны), оказалось достаточ-



но всего-навсего дать ему порулить парой знакомых с детства киношных монстров? Хорошо, плюс современная графика. Допустим, необычный баланс. Ну, и талантливые разработчики, конечно... Ага! Вот в чем дело! Талант!

С перепуга

Мне симпатичны рассуждения непосвященных о том, что геймплей первичен, а все остальное – вроде графики и звука – мишура, мешающая увидеть за полигонами игру. Посему, с геймплея вскрытие и начнем, тем более что в AvP именно он, геймплей и рождает практически непередаваемое словами (все больше слюнями и междометиями) обаяние игры. И вот в чем здесь фишка (главред, батька, прости, но сухое слово "секрет" совершенно не подходит). Современным FPS свойственно нежное, трепетное отношение к игроку – он заплатил деньги, и его надо развлекать. Геймеру ласковым голосом рассказывают (или доступно показывают), где, кого и как, а затем ведут за ручку, и тех самых, именно так, да еще с шумом и спецэффектами, подсовывают под дрожащую в нежных геймерских ручонках фрагобойку. Получается весело, иногда даже немножко страшно. Геймер доволен. Так вот, в "Чужих против Хищника" все по-другому. Здесь сразу понимаешь, что влип, но за это стоило заплатить деньги. Здесь на первом месте не драйв - с гиканьем, взрывами и горстями гильз на пол, но ощущение (именно ощущение), что игровая смерть близка, что твою хрупкую головенку могут снести с тонкой шейки в одно мгновение, и что то же самое можешь проделать с чьей-нибудь головенкой ты.

О тройке

Вообще говоря, AvP - не просто игра. Это три разные игры, связанные общей обложкой и мультиплеером. Как это? А очень просто. Нам на выбор предлагают поиграть тремя героями, к каждому из которых прилагается его собственный, геройский, сингл-плеер-эпизод, манера игры, цели и средства их достижения, слабые и сильные места. Игра за любого из них дает совершенно особенный, отличный от других игровой опыт. Alien, Colonial Marine и Predator... Чудесным образом игра организована таким образом, что дает почувствовать себя в шкуре каждого из этих парней.

Чужой – зверь, способный когтями кромсать людей, как капусту газонокосилкой, с одинаковой легкостью перемещающийся по полу, стенам и потолку, прекрасно видящий в полной темноте, развивающий противоестественную скорость и совершающий головокружительные прыжки. Воплощенная смерть с кислотой вместо крови. Но он один против десятков противников. Мягкотелых, но хорошо вооруженных. Игра не щадит Чужого – если противник заметил тебя первым, он, скорее всего, не промахнется, а скорострельные автоматы с удивительной легкостью разбрызгивают главного героя по стенам. Играя за Alien'а, приходится привыкать носиться по тесным вентиляционным трубам, лечиться, пожирая трупы, откусывать головы, свесившись с потолка и, подчиняясь хинту "There is an easier way around", избегать открытых, хорошо освещенных мест. Один из посетителей нашего форума пошутил, что, поиграв за Чужого, пытался войти в лифт по стене. О, да, я понимаю его.

Морпех. Мой любимец. Возможно, я "не распробовал" остальных героев, но игра за него показалась мне наиболее тонкой манипуляцией переживаниями игрока. "Будь начеку, солдат. Здесь водятся тараканы". Практичес-

ки слепой в сравнении с оппонентами, медленно передвигающийся и защищенный лишь броней, назначение которой сделать так, чтобы последним стал не первый же пропущенный удар, а второй. Единственно эффективная защита пехотинца здесь – его оружие. Нигде. Повторю, нигде, ни в одной игре я не встречал оружия, вселяющего в игрока такое ощущение способности разносить в клочья. В AvP практически не ощущается присущего играм нашего жанра глупого возрастания эффективности оружия от "единички" и выше. Автомат, стоящий номером один у морпеха, способен с легкостью, в считанные секунды растерзать любого соперника. Только попади. Проблема как раз в том, чтобы попадать. Имея дело с тварями цвета темноты, спускающимися прямо со стен, трудно удержаться от соблазна создать хрупкое ощущение безопасности, заорав во все горло и зажав кнопку "огонь". Но любая скорострельная детка из нашего арсенала, если не держать себя в руках, уже к первой трети миссии пустит по ветру отпущенные боеприпасы, а учитывая, что все вокруг кишит описанными выше паразитами, до новых патронов будет уже не добраться. Поэтому играть получается, только экономя боеприпасы, отступая, подпуская поближе, следя за задней полусферой (во всех смыслах), и очень СТРАШНО.

"Он прилетел поохотиться", помните? Став Хищником, игрок обретает способность становиться невидимым, лечить сам себя, запросто перемахивать неприступные для человека препятствия, убивать с абсолютной точностью и с огромного расстояния. Predator непобедим при встрече один на один. Но все это лишь до тех пор, пока в его батарейках есть энергия. Единственная слабость этого бога войны (артиллерия здесь не при чем) в том, что он не может слишком много убивать, быть невидимым и вообще ввязываться в масштабные заварухи. Почти все оружие и инвентарь нашего космического охотника постепенно опустошает драгоценные батареи и, если не восполненные своевременно запасы энергии иссякают, героя ждет бесславная смерть от руки, скажем, назойливых людишек. Однако, каково удовольствие: включили "зрение" в инфракрасном диапазоне, увеличили изображение раз в пять, целимся... Щелк! Ничего не подозревавшего часового отшвыривает к стене, словно тряпку, а его оторванная голова (рука, нога) оказывается приколота к стене коротким копьем с наконечником замысловатой формы. Совершенно бесшумная смерть, ниоткуда.

Эта игра...

..., вся игра в целом, что называется, создает ощущение... На обеспечение атмосферы здесь прекрасно работает и графика, и звук, и баланс, и дизайн уровней. Заметно, что создатели игры даже не утруждали себя попытками увлечь игрока различными сценарными фокусами – вместо сценария это делают сами правила игры, сами условия, в которых геймер оказывается. Когда мы, наконец, добираемся живыми до какой-то ключевой точки этапа, нам просто пишут, куда идти дальше, а там – снова пишут, куда идти. И "сохраняться" дают только между миссиями. И умереть – проще простого. Не хочешь – не ходи. Но хочется, всегда хочется! Мерцающий красный свет от мигалки на стене, с визгом несущийся на тебя по потолку Чужой, тихий шелест Shoulder Cannon'а Хищника, после которого стоящий рядом разлетается на куски, или наоборот – в панике палящий в твоем направлении автоматчик, потерявший товарища. Баланс, при котором игровая жизнь становится хрупкой, но яркой, как нигде больше. Твари, даже с отстреленными ногами или охваченные пламенем от огнемета, ползущие за тобой, клацая челюстями. Осознание бренности часового, расхаживающего по комнате, где в полуметре над ним висишь ты, уже приготовившись отхватить бедняге голову.

Признаюсь, в Aliens VS Predator нет ничего сверхъестественного с точки зрения технологии, но те выразительные средства, которыми разработчики располагали на период создания игры, использованы на пять баллов. Все эффекты – привычны, но удивительно уместны. Звук – при деле. Все кричит, стреляет, гудит и взрывается, как надо.

AvP, несомненно, яркий эпизод в истории жанра. Взяв в качестве слагаемых успеха затасканные, в общем-то, идеи и приложив к ним свой талант, ребята из Rebellion создали шедевр. Тут нечего добавить. Эта игра – как раз тот случай, когда простота сопутствует гениальности.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●●○

Рейтинг 9.1

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Дмитрий Смыслов

Commandos
Beyond the Call of Duty

Жанр	Стратегия
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Pyra Studios
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 64 RAM
Multiplayer	DirectPlay

Ну, вот и дождались. Спустя почти год после выхода первого Commandos, разработчики порадовали нас пакетом из 8 дополнительных миссий под названием Commandos: Beyond the Call of Duty (BCD). Факт, более чем радостный.

Несколько слов для тех, кто не в курсе, из-за чего такая шумиха. В июле прошлого года появилась игра, явившая абсолютно новый взгляд на стратегии, - Commandos: Behind the Enemy Lines. Игроку предлагалось ко-

мандовать диверсионной группой времен Второй мировой войны, выполняя различные задания во вражеском тылу. Если говорить о сравнении, игру можно было охарактеризовать как “Jagged Alliance в реальном времени”. Игроки во всем мире по достоинству оценили риск разработчиков, решивших совместить динамику RTS с вдумчивостью пошаговых стратегий, да еще и подвести все это под нормальную играбельность (она же gameplay). А внешняя реализация при относительной нетребовательности к железу окончательно добила “мировую общественность”, и Commandos стремительно влетела на вершины чартов. И вот долгожданные дополнительные миссии. Чего обычно от них ждешь? Новых героев, новых противников, новые карты, новое оружие, новые возможности. Забегая вперед, признаюсь: в BCD все это есть, но обо всем по порядку.

Действующие лица

Актерский состав - тот же, но с некоторыми дополнениями. К уже известным нам Tiny, Duke, Inferno, Spooky, Fins и Tread добавились 2 новых персонажа. Это голландская подпольщица Natasha van der Zand и югославский партизан Dragisa Skopje. И если югослав введен в качестве “разового” второстепенного персонажа, то Наташа во время последней миссии выступит полноправным членом вашей группы (как и шпион, она может отвлекать вражеских солдат, правда, несколько иным способом:)).

Как видите, костяк команды остался неизменным. Да оно и правильно - от добра добра не ищут, команда и так прекрасно сбалансирована, и, как показала практика, невыполнимых заданий для нее нет.

Но и во вражеском полку прибыло. Среди противников появились гестаповцы, способные на раз раскусить вашу агентшу, какой бы случайно проходящей мимо красоткой она ни прикидывалась.

Арсенал

У некоторых из ваших подопечных появились новые возможности. Учитывая характер заданий и тактику их выполнения, основная часть нового оружия предназначена для тихого устранения противника. Так, зеленый берет получил возможность орудовать кулаками, по принципу “не убью, так покалечу”. Один удар - и противник некоторое время смотрит сладкие (или не очень) сны. В карманах шпиона, рядом со шприцем, появился пузырек с хлороформом. Пловца ничем новым экипировать не стали, но увеличили радиус действия гарпуна на 50%, хотя из-под воды по-прежнему стрелять нельзя. А вот водитель в дополнение к своему Шмайсеру получил компактную телескопическую дубинку для разгона фашистских демонстраций и дальнобойную винтовку, из которой любого врага можно уложить с одного выстрела.

Аксессуары и возможности

Помимо оружия, пополнился и список “сопутствующих товаров”. Теперь все коммандос могут таскать с собой по камню и пачке сигарет. Спросите, зачем? За тем, что в Германии, видимо, нет Минздрава или, если есть, он недостаточно эффективно предупреждает о вреде курения. А немецкие солдаты, в принципе, мало чем отличаются от прочих. То есть, если в поле зрения какого-нибудь перво-годка попадают бесхозные сигареты, салага забывает все свои дела и бежит к ним, сломя голову. Потому как пост никуда не денется, а сигареты могут и подобрать. Вот тут-то он и попадает на нож, иглу или гарпун. Кстати, офицеры и гестаповцы на этот трюк почему-то не попадаются - то ли к трубкам пристрастились, то ли в лом им поднимать с земли то, что можно отобрать у низшего чина. Но если кровопролитие не входит в ваши планы, а нужно, например, чтобы дозорный просто от-

вернулся, швырните в нужную сторону камень. Отреагировав на посторонний звук, солдат на некоторое время потеряет бдительность, что даст вам возможность незаметно проскользнуть мимо.

Кстати, к вопросу об излишнем кровопролитии, вернее, о том, как его избежать. Идеи гуманизма явно не чужды авторам BCD. Поэтому они ввели в игру возможность пленения вражеских солдат с последующим их использованием в своих низменных интересах. Делается это следующим образом: оглушаете жертву (на выбор: кулаки, дубинка, хлороформ), уносите в темный угол (не обязательно, но настоятельно рекомендуется), связываете. Теперь можно творить с ним все, что вздумается :) . Нет, ну не совсем уж все... Можно пополнить гардероб шпиона (отобрать у пленника форму и оружие), можно, управляя захваченным солдатом, отвлечь внимание противника, открыть дверь, подогнать машину, а можно просто прирезать – дело вкуса. Главное, чтобы никто этого не увидел, так как раздетый и связанный солдат Рейха, равно как и его труп, несколько выбивается из общей картины военного объекта.

Иными словами, действуйте тихо и скрытно, хотя, кому я это говорю...

Что и где

Вы любите путешествовать? Даже если и нет, придется. В BCD вас помотает по всей оккупированной Европе, начиная с острова у побережья Франции и заканчивая Критом. Разнообразие миссий под стать географическому - от похищения высокопоставленного немецкого офицера до уничтожения прототипов оружия возмездия - реактивных самолетов Люфтваффе. Значительно увеличились игровые карты. А посему во время брифинга рекомендуется не отвлекаться, оценивать обстановку вдумчивее, планировать операцию хитрее, действовать масштабнее.

Играем

Описывать игру в Commandos: Beyond the Call of Duty – дело неблагодарное, все в точности повторяет Behind the Enemy Lines. Так что не станем тратить драгоценное журнальное место, сразу перейдем к особенностям именно этого add-on'а.

Первое впечатление после загрузки: "Господи, как тут играть-то?". Не в том смысле, что тошнотворно убого или еще что-нибудь, нет. Сложно. Очень сложно. С самого начала миссии приходится действовать быстро и, что особенно напрягает, без права на малейшую ошибку. Расплатой за недочет или оплошность будет крик "Alarm!" и завывание сирены. И это даже на Easy, который, по заверениям разработчиков, предназначен для начинающих игроков. Вот тут и приходят сомнения в собственной крутости, появившейся после прохождения оригинальной игры. Так что не стесняйтесь, посмотрите tutorial, тем более, что он выделен в отдельную строку в "Пуске". Как-никак и время прошло, и управление усложнилось (в плане добавились новые функции), да и вообще, повторение – мать учения.

Случились и некоторые изменения в тактике, связанные непосредственно с новыми способностями ваших бойцов. Так, "подманивать" теперь может любой член отряда, а не только берет, плюс возможность брать в плен и управлять солдатами противника. В общем, перспективы открываются необыкновенные.

Реализация

Авторы не стали изобретать велосипед, то есть, в данном случае - кардинально менять движок, а ограничились лишь косметическими доработками. Перерисованы некоторые солдаты; естественно, добавлена анимация для новых способностей; на экране стало больше объектов. Как уже говорилось, увеличилась площадь игровых карт. Есть возможность приближать и удалять точку обзора. Правда, не рекомендуется увлекаться крупным планом, при максимальном приближении картинка распадается на пиксели. Добавлено звуков, переписана музыка. Ничего глобально нового, но то, что сделано, сделано добротно и вызывает только положительные эмоции.

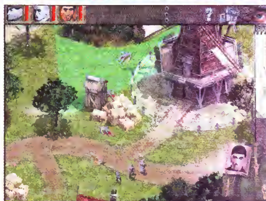
То, что огорчает

Напоследок - несколько слов не то, чтобы о недостатках, так, о паре мелочей чисто прикладного плана. Во-первых, с модернизацией движка несколько повысились запросы к железу. Не до такой степени, чтобы бежать за PIII, но при прокрутке экрана, особенно на большое расстояние, замечено торможение и рывки. Аналогичным образом игра начинает заикаться при попадании на экран с развалом трупов. Похоже, она продолжает считать их за живых и соображает, что же эта толпа мертвяков должна делать. Во-вторых, из оригинальной игры перекочевала ставшая почти легендой долгая загрузка даже после Quick save. Конечно, владельцы достойных процессоров и достаточного количества памяти, наверное, могут не волноваться, но на P200MMX-48 приходится ждать.

Итого

Разработчики из Pyro Studios прекрасно справились с поставленной задачей и выпустили добротный add-on. В нем есть все, что полагается: новые персонажи, враги, карты. При этом игра не стала менее интересной, а усложненные миссии, думаю, станут достойным вызовом всем спецам по Commandos I. Да и будет чем занять себя до релиза Commandos 2. На данный момент об этой игрушке известно только то, что она, как говорится, "в процессе", и мы обещаем держать вас в курсе событий. А пока играйте в Commandos: Beyond the Call of Duty, поверьте, это не самое плохое времяпрепровождение.

P.S. (на правах подхалимажа) Не пропустите советы по прохождению BCD в исполнении нашего Главного, он в этом деле – спец.



Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●●○○○○○○

Рейтинг 7.1

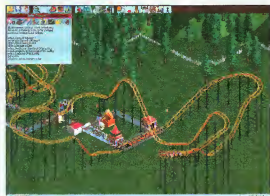
Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: необходимо

Дмитрий Смыслов

RollerCoaster Tycoon

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Microprose
Разработчик	Hosbro Interactive
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Не говорите мне, что человеком неодолимо владеет тяга к разрушению. Не верю. Не такие уж мы и плохие, какими кажемся на первый взгляд. Ведь иногда так хочется чего-то чистого и светлого. Хочется создавать, а не обращать в пыль, дарить жизнь, а не убивать. Взять хотя бы «бездушный и циничный» мир компьютерных игр (сразу видно, фраза человека, в глаза не видевшего даже Digger'a). Согласен, если бы из монитора могла течь кровь - нам давно пришлось бы играть в акваланге, но ведь появляются и абсолютно неагрессивные игры, которые могут на равных соперничать по популярности со своими кровавыми собратьями. Далеко за примером ходить не надо, тот же SimCity или Bullfrog'овский Theme... В них играют с не меньшим, если не с большим, азартом и увлеченностью, чем в боевые стратегии, ведь строить больницу бывает гораздо интереснее, чем уничтожать вражеские полчища. Хотя, конечно, время от времени требуется некоторая разрядка. Но оставим в стороне психологический аспект и особенности человеческого восприятия жестокости, остановимся на том факте, что такие игры есть и пользуются немалой популярностью.



И в их полку прибыло. В конце марта компания Hasbro Interactive под згидой Microprose выпустила RollerCoaster Tycoon.

ЧТО сделано

Снова придется заняться выкачиванием денег из карманов мирных обывателей во благо себя-любимого, на этот раз - отстраивая парк развлечений. Это вторая после Theme Park игра подобной направленности. Ну. что ж, парк так парк, деньги не пахнут.

По ходу дела вам нужно пройти 21 сценарий, достигая заданного уровня развития к определенному сроку. С самого начала доступно только 6 карт, остальные открываются по мере прохождения предыдущих. Уровень развития парка определяется лишь количеством посетителей и текущим рейтингом. При этом состояние ваших финансов никого не интересует, что упрощает нам игровое бытие. Настоятельно советую посмотреть tutorial, прежде чем начать самостоятельную деятельность.

Что такое парк развлечений? Естественно, аттракционы, остальное вторично. В RCT они делятся на несколько основных категорий: «детские» (всякие карусели, паровозики и т.д.), «подростковые» (картинг, дом ужасов), водные. В отдельную категорию выделены обслуживающие постройки: кафе, справочные, туалеты. И, конечно, то, без чего современный парк развлечений может называться, в лучшем случае, песочницей – Американские Горки.

Самих горок тоже нескольких видов, отличающихся типом, дизайном, характеристиками и характерными особенностями. Основные характеристики: материал, из которого они сделаны, максимальная высота, тип поезда, максимально возможный наклон, тип подъемника и т.д. К особенностям относятся: максимальная "крутизна" поворотв, крен полотна, некоторые специальные элементы.

Определившись с дизайном трассы, можно приступить непосредственно к постройке. Здесь предлагается два варианта: поставить уже готовый аттракцион или сваять нечто оригинальное. Первое проще и гарантированно работает, второе интереснее, однако, имейте в виду, что "опыт – сын ошибок трудных" ((c) А.С.Пушкин). Так что не удивляйтесь, если после очередного лихого виража ваш поезд, не осилив подъем, покатится обратно. Но для предупреждения подобных неприятностей существует тестовый режим, когда поезд идет по трассе без пассажиров. Не пренебрегайте им, даже если уверены, что ваш аттракцион идеально безопасен. После тестового круга вам станут доступны результаты телеметрии и общая оценка горки. И если график телеметрии интересен постольку-поскольку, то на общий отчет стоит обратить внимание, особенно - на показатели «мучительности», «интенсивности» и «тошнотности» (прошу прощения за перевод, но, кроме как дословно, воспроизвести не получается). Ваша трасса может казаться шедевром, но если зти параметры слишком высоки, то люди просто не пойдут кататься. Кто, скажите, станет добровольно мучить себя, да еще и платить за зто деньги? Придется делать горку менее зкстремальной, спрямив некоторые повороты, уменьшив скорость, сгладив спуски, короче, изуродовав трассу до неузнаваемости. Что делать - кто платит, тот заказывает музыку, а платят посетители. После завершения тестов определитесь с названием горки, ценами на билеты, оформлением и режимом работы аттракциона и давайте зеленый свет.

Но не одними американскими горками жив современный парк развлечений. Помимо аттракционов, в вашем парке должно быть в достатке всяких забегаловок, киосков с сувенирами, туалетов, наконец. К тому же, все зто нужно грамотно расположить. Не думаю, что после 2 минут постоянных перегрузок и скоростных перепадов клиент будет счастлив увидеть лоток с гамбургерами и мороженным, зато туалет может прийтись как нельзя кстати. И вообще, возьмите за правило: туалет должен стоять на выходе с каждой горки. Людей со слабыми желудками хватает, а уборщикам зарплату платить надо. Ну, раз уж зашла речь о «человеческом факторе», поговорим об обслуживающем персонале.

Для найма доступны 4 вида работников: уборщики, техники, охрана и зазывалы. Как не сложно догадаться, уборщики поддерживают на уровне внешний вид вашего парка, техники отслеживают состояние аттракционов и устраняют поломки, охрана следит за порядком, а зазывалы просто развлекают посетителей. Кстати, вы вольны нарядить их пандами, тиграми или слонами. Но зто – чисто зстетический момент, который на зффективность работы персонала никак не влияет. На-

деюсь, не стоит говорить, что от количества персонала напрямую зависит качество и скорость исполнения поставленных перед ними задач. Так что не скупитесь на обслугу.

Кроме всего вышеперечисленного, можно потратить деньги на соответствующее оформление парка. Стройте всякие садики, фонтаны, клумбы, статуи - посетители, по идее, будут визжать от восторга и толпами ломиться в ваш парк. Но, повторюсь, на самом деле главное – аттракционы, остальное вторично.

Деньги в RCT делаются на продаже входных билетов (в сам парк и на отдельные аттракционы), еды, сувениров. Можно взять ссуду в банке. Тратятся они также на постройку и поддержание в порядке развлечений, оформление парка, оплату услуг персонала, банковские выплаты, исследования и изобретение новых построек. Кстати, именно лаборатория является основным источником нововведений в вашем парке.

По ходу игры вы можете получить различные награды, отражающие положение дел в парке, вроде «Самый безопасный парк», «Самый дорогой парк» и т.д. По идее, это должно увеличить количество посетителей, но на деле - только тешит ваше самолюбие.

КАК сделано

Теперь нужно сказать о реализации RCT. И именно здесь нас ожидает самое большое разочарование. Складывается впечатление, что на дворе совсем не 1999 год. Движок и интерфейс из Transport Tycoon, средненький звук, надоедливая музыка. Игра определенно не соответствует реалиям времени. Единственная дань прогрессу – разрешение до 1024x768, но этого слишком мало, чтобы спасти игрушку от, скажем так, непонимания со стороны аудитории. Теперь непосредственно об игровых объектах. Их неприлично мало, и положение не спасает даже возможность проводить исследования и придумывать новые аттракционы. При этом игра занимает "целый" компакт. Правда, на нем лежат пакеты для установки на 6 разных языках, но стоит ли овчинка выделки? Мне кажется, что шведы с большим удовольствием поиграли бы в действительно хорошую игру на английском, чем в то, что получилось, но на родном языке. Хотя, кто их знает? Иногда, правда, выходят игры, в которых игровой процесс настолько затягивает, что убогость графической реализации отходит на второй план. К сожалению, RCT не может похвастаться и этим. Короче говоря, в плане технической реализации– провал по всем статьям. Печально.

Итого

Итоги получаются в высшей степени неутешительные. Игра, к сожалению никак не сможет составить конкуренцию не только SimCity 3000 или Railroad Tycoon 2, но даже Theme Park, что безмерно огорчает. Подобная ситуация была с Industrial Giant, когда ждали достойного продолжения Transport Tycoon, а получили невразумительную игру «на один вечер». Досадно, но разработчики RCT не извлекли никакого урока из той истории. Хочется обратиться к ним: «Господа, сейчас выходит не так много экономических стратегий, чтобы можно было делать их плохо». Высокое разрешение не панацея, особенно в наше время, помимо этого должно чувствоваться желание авторов сделать игру по-настоящему хорошо. А пока игры будут делаться как одолжение публике, мы обречены тратить свое время и деньги на такие поделки. Обидно.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●○○○○○
Рейтинг	**6.8**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Warzone 2100

Олег Полянский,
Родион Романович

Жанр	3D RTS
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Pumpkin Studios
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-266, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, Internet, hot seat

Она занималась музыкой с детства, а в девятнадцать лет обнаружила у себя голос.
Радиоведущая о какой-то певице

Во вступлении (чего греха таить!) меня так и тянет перечислить те немногочисленные стратегии, что имели в графе "жанр" приставку "3D", вспомнить рухнувшие надежды, всплакнуть над общей неуклюжестью объектов надежд, высказать досаду по поводу разработчиков (и в чем-то им, обделенным успехом, посочувствовать), черкнуть что-нибудь о грустных перспективах... и мягко перейти к повестке дня. Но я сдержу себя и всего этого делать не стану. Лучше скажу вот что: уважаемые, уже читающие этот текст! Забудьте обо всех этих отщепенцах, левых уклонистах и прочих меньшевиках! Их не было - не было полноценных 3D стратегий! Рождение жанра состоялось только на днях - вместе с появлением Warzone 2100. Итак, праздничный митинг (плавно перетекающий в банкет), посвященный основанию ППТС (партии поклонников три-дз стратегий), с молчаливого согласия участников объявляем торжественно открытым!

Орленок, орленок, взлети выше солнца

М-да... на фоне такого вступления даже как-то неудобно рассказывать про сюжет, тем более, что последний (как бы это помягче?..) всем вам и так знаком. Нет-нет, я вовсе не считаю себя экстрасенсом или чем-то в этом роде, мыслей я не читаю, просто применяю элементарную логику... Смотрите сами: название игры - Warzone с индексом 2100. Последний, само собой, обозначает время действия, то есть, в данном случае, недалекое будущее. А недалекое будущее у нас известно какое - ядерно-постапокалиптическое (для инопланетян рановато); на этот раз причиной всего явились ракеты. Ошибка в системах стратегической спутниковой защиты привела к тому, что ядерные пташки вылетели и направились - в сущности, неважно куда. Главное то, что государства-мишени не остались в долгу и, в свою очередь, тоже привели красные кнопки в положение "on". В будущих учебниках истории (если еще кто-нибудь будет писать учебники) эта молниеносная война получит емкое название "Collapse": за считанные минуты Земля оплавилась и почернела; выжили немногие.

Что дальше? Война. Противоборствующие стороны во вступительном ролике объявлены как "we" и "they". Кто есть кто, остается только догадываться. Да и так ли это важно..?

Три меры

Скажу сразу и честно: если бы Warzone 2100 не была в 3D, на нее можно было бы смело махнуть рукой, как на игру из разряда "еще одна". Хотя оригинальные фичи в ней, спасибо господам "тыквенникам", есть: собственноручное конструирование юнитов и любопытная структура кампании - нечто среднее между непрерывностью War of the Worlds и привычным делением на миссии любой RTS; сюда же можно добавить гигантское технологическое древо с массой research'ев и, что очень немаловажно, AI. Но повторяю еще раз: не будь 3D, игра показалась бы чересчур громоздкой и угнетающей; об играбельности можно было бы поспорить - Starcraft побил бы Warzone одной левой, та же масштабная и аристократичная "Война Миров" лишь снисходительно улыбнулась бы новому отпрыску "Дюны".

Но 3D есть. Три полноценных измерения видны невооруженным левым глазом не хуже, чем правым, причем видны со всех ракурсов, ибо игровое поле обладает замечательной способностью слушаться правой кнопки мыши - его можно повернуть под любым мыслимым углом, обеспечивая оптимальный обзор в каждый момент времени. "Вах!" - скажете вы, - "не она первая, не она последняя". Знаем, помним. Был Armor Command, вполне свободно вращавшийся ландшафт которого тоже отбивал всякое желание что-либо вращать; кроме того, пестроте и зрелищности его текстур могла позавидовать разве что грунтовка стен Алькатраса. А? Что? Robo Rumble?! И кого там можно было назвать "ландшафтом"? Как? Нет, вряд ли. В общем, единственным приличным - рельефным и красивым - трехмерным игровым полем обладал только тактико-ориентированный Myth. А стратегий - не было.

Что еще приятно в 3D Warzone, кроме податливости камеры, так это пейзаж, ею открываемый (кстати, есть и масштабирование. Скромное - 20-30%. Но есть). Текстуры, если судить строго, не блещут, и все же - земля похожа на землю, какой она обычно бывает после ядерных взрывов. А всякая мелочевка, вроде обгоревших домиков (почему-то преимущественно деревянных и одноэтажных) и перевернутых автобусов, добавляет правдоподобности зрелищу и сюжету.

И раз 3D - ясное дело, все, что нужно, построено из полигонов. Полигонная база с торжественно-трехмерными зданиями, полигонная стена вокруг базы, полигонные юниты, оттуда выползающие, полигонные обломки, на которые они разлетаются в момент гибели. По детализации все они проигрывают коллегам из War of the Worlds, но иначе, наверное, нельзя - инфаркт в последнее время и так помолодел, а тут,

при взгляде на системные требования... Совсем уж мелкие твари, вроде пехотинцев противника, дополнительно экономят ресурсы железа за счет своей спрайтовости. Что, кстати, выглядит крайне забавно в свете возможности повернуть рельеф, и, приблизившись, посмотреть на них сбоку почти в упор: бедняги точь-в-точь похожи на плоских жестяных хоккеистов из советской настольной игры "Хоккей", только помельче. Также спрайтами являются елки из миссии tutorial'а и падающие там же снежинки; впрочем, полигонным снежинкам я бы удивился несказанно.

"Завершая разговор о графике, нельзя не сказать о спецэффектах". Так, кажется? Действительно, нельзя не сказать. "Войне Миров" опять проигрывает (что тут поделать!), но не сильно. В целом симпатично, и даже весьма: энергетическое оружие стреляет соответственно, этакой... энергией..., маленькие ракетки дымно следят в воздухе, их мишень красиво взрывается, а если мишень большая и сильная, вроде ДОТа или буровой вышки, то при взрыве, натурально, трясется ландшафт. Очень жизненно смотрится, знаете ли. Нет, следов от танковых гусениц не остается (на чем, помнится, сильно настаивала бесславная Conquest Earth), зато поврежденные юниты наглядно дымятся, скорость движения падает. Последнее, впрочем, из области физики и тактики - значит, пора передавать слово коллеге Доктору, анализатор в этой области у него действует получше моего...

О роли оси Z

Кхе-кхе. Спасибо. Рассказывать, в сущности, уже практически нечего - эмоциональный Родион все выложил сходу в первом абзаце. Ну, раз все секреты и сюрпризы пошли прахом... будем излагать исключительно по существу.

Начнем с того, что продолжим тему, красной, так сказать, нитью проходившей через предыдущую главу, - о трехмерности ландшафта. Вращаемость и текстуры - это все прекрасно, но в чем первоочередной смысл столь интенсивно задействованной оси Z? Он в новых тактических возможностях, как в Myth: быть на горе хорошо, под горой - плохо, производить марш-бросок через ущелье опасно, потому как на выходе могут ждать, etc. Это верно, но все же не совсем так. Базовое впечатление несколько другое: в Warzone выпуклости рельефа служат, как ни странно это звучит, для ограничения возможностей игрока. Почему так? - очень просто: представьте себе, что в одном углу карты стоит ваша база, в другом - подлежащая уничтожению база противника. А дорога к его базе лежит через то самое задуманное сценарием ущелье, и на выходе обязательно будут ждать. Дальше - больше: перебив патруль в ущелье, вы обнаруживаете, что дальнейший путь к базе всего один (или два, что не суть важно), по краям намертво стоят горы, и объехать их нет никакой возможности. Соответственно, потенциал развитого тактического планирования стремительно уменьшается; дизайнер содеял этот уровень так - значит, мы будем проходить его так, в крайнем случае - иначе, но более двух вариантов вы, скорее всего, не встретите. Слишком свободолюбивых людей такая детерминированность может выбить из колеи, но если отбросить предрассудки - играть можно; видимо, с дизайнерами в Pumpkin дела обстоят недурно.

К тому же с прочими функциями рельеф справляется подобающе, ни в коем случае не роняя чести своего дальнего предка из Total Annihilation. Сверху стоять удобнее, едущим внизу жить сложнее, забираясь наверх, замедляемся, но зато потом увеличивается радиус поражения. Собственно, все происходит как надо, поэтому мы не в претензии.

Сам себе Лего

Когда я был лет на пять моложе, чем сейчас, я как-то раз увидел на старом "Спектруме" игру Nether Earth; может, старожилы ее еще помнят (я - помню прекрасно, я тогда просто заболел; лихорадочное состояние после вечернего сеанса общения с Nether Earth несколько дней подряд приводило к бессоннице. Боже мой, какие были игры!). То была прекраснейшая из стратегий - вероятно, первая, где роботы (слово "юнит" тогда еще не было помещено в словарь Ожегова) в обязательном порядке собирались игроком из составных деталей: шасси, корпус, пушка и что-то еще... не суть важно. На PC подобным похвастаться могли (из известного) единственно Extreme Tactics и Robo Rumble; гм... вот только похвастаться ли?.. Результаты тамошних корпений над 512-ю вариантами серийной модели робота оказывались, как правило, полной ерундой - они (железяки) и по дизайну-то различались не больше, чем левая и правая кнопка мыши, а о тактико-техничеких характеристиках говорить просто грустно. В Warzone игрок тоже является главным инженером собственного КБ; но здесь с этим (впервые!) можно жить.

Более того, жить довольно кучеряво и практически припеваючи. Не потому, что возможность по-роденовски поработать над юнитами или ее осуществление вызывают откровенно детский восторг (ах, как это было в Nether Earth!) - нет, все не настолько хорошо; главное, что реализация фичи не мешает радоваться ее существованию и даже приятно разнообразит геймплей. Также за счет комбинирования создается иллюзия невиданного богатства стратегического парка - общее количество видов юнитов можно получить путем элементарного перемножения "гусениц на корпус на башню". Получится гигантская цифра, но в обморок восхищения упадут лишь самые наивные. В сущности, процесс "отдизайнивания" нового юнита есть тот же апгрейд (в случае с юнитами одного класса, на-

пример, “танки”) либо, если вместо башни вы вешаете ракетную установку (мортиру, огнемет, пулемет etc.), обычное производство. Сочиненный вариант дизайна игра, естественно, запоминает.

А вот что уже более забавно, так это система доступа к новым технологиям. Можно хоть до омерзения строить Research Center’ы, но ездить все равно будем на легко бронированных малолитражках, пока на карте в “условленном месте” не отыщется т.н. “артефакт”, суть большой ящик с чертежами и схемами. И что характерно - в подавляющем большинстве случаев “артефакт” мирно пылится в сарае на вражеской базе; представляете, какой стимул к стремительной экспансии! И совершенно восхитительно, а главное - естественно и логично то, что единожды найденную и исследованную в рамках данной кампании технологию никто не отымет у вас на следующем этапе и не заставит делать все заново. Это связано непосредственно со структурой кампании; но здесь уже призываем на помощь компетенцию Доктора.

Как ЭТО бывает

Да уж, компетенцию... Объяснить на пальцах структуру кампании Warzone сможет каждый игравший. Прежде всего, попытайтесь уразуметь такую вещь: кампания в игре как бы непрерывная, но все же разбита на миссии. Это так: вторая миссия начинается там же, где кончается первая, третья вытекает из второй и далее в таком духе. Или если совсем уж на пальцах, попроще, тогда так: вы отстроили базу, напечатали отряд, выполнили задание (скажем, кого-то уничтожили), дальше следует брифинг и начало следующей миссии: ваша база цела и невредима, стоит там же, где вы ее оставили, войска тоже на месте, карта - та же, только как бы слегка разросшаяся - все верно, ведь часть территории уже отвоевана. Процесс идет по нарастающей: обнаруживая новые базы противника, вы коллекционируете технологии, слушаетесь напутствующего вас ну очень нервного товарища. Который может выскакивать раз по пять посреди миссии с сообщением, что задание, дескать, поменялось, чужой аэродром нас уже не беспокоит, а беспокоит завод. Вот так и топаете к финалу.

Порой случаются тактические миссии - вы грузите десять танков в дирижабль и летите партизанить в тыл врага; это, кстати, далеко не всегда исключает связь с базой (reinforcements available) - интерфейс производств доступен, клепаете юниты и вызываете дирижабль с группой поддержки. Главное, чтобы landing zone была свободна от вражеских диверсантов, каковые, кстати, наведываются туда с завидной регулярностью. Так что не помешает сразу захватить с собой “самосвал” (местный строитель) и возвести штук восемь сторожевых башен.

Пока вы воюете на чужбине, подпитка ресурсами производится самопроизвольно. В Warzone этот животрепещущий процесс вообще предельно упрощен: ресурс, называемый нефтью, добывается из скважин; из него бесконтактным способом получается ресурс “энергия”, надо только не забыть возвести где-нибудь на базе пару energy module’ей. Как нефть поступает в energy module - загадка, харвестеров-то нет! Просто фантастика, в жертву которой, кстати, навеки принесен такой действенный метод изматывания противника, как истребление харвестеров. Единственный способ отрезать противника от кормушки - уничтожение буровых вышек.

Проблема ограничения численности производимых войск решена не менее своеобразно, если не сказать изящно. В Starcraft’e было физически невозможно переплюнуть лимит в двести юнитов; здесь - в теории - никто не мешает, переплевывайте на здоровье. Одна только неприятность - нефть преобразуется в энергию довольно степенно и неторопливо, совершенно не желая принимать во внимание наполеоновские аппетиты игрока. А кроме того, во многих миссиях мерно тикает таймер, заставляя нас чем дальше, тем стремительней шевелить мозгами и лежащей на мышке псевдоподией. Начиная где-то миссии с шестой этот факт серьезно (а первое время - и плачевно) сказывается на успешности игры. Время идет, а враг не дремлет и, пресекая его очередную попытку овладеть нашей базой, необходимо самим задумываться о нападении. Когда приходит время контратаки, действовать надо быстро и решительно - обратный отсчет не способствует затянутым стратегическим выкладкам и маневрам. Вкупе с тем фактом, что многочисленное войско, как правило, наскрести не удается, это необычайно способствует развитию тактического мышления у игрока. Осознав, что за оставшиеся семь минут сровнять с землей две-три функционирующих вражеских базы не поможет даже срочная продажа души дьяволу, он (игрок), считывая save получасовой давности, начинает отчаянно бороться с собственной нерасторопностью за каждую лишнюю секунду. После третьей провальной попытки становится ясно, что бОльшая часть “пенок” была тщательно протюхана еще в начале миссии. Да вот беда - в игре нет кнопки “Replay Mission”, и если у вас не осталось save’a “самого начала”, то... придется туговато. Вплоть до осознания необходимости заново начинать кампанию. Так что - будьте бдительны.

Девочка на шаре

Это было очень верно сказано - “будьте бдительны”, ибо иначе миссия может вдруг завершиться значительно раньше, чем таймер продемонстрирует три пары нулей. А все потому, что враг не только не дремлет, но и, так сказать, находится в состоянии некоторой ажитации, наседая на вас почем зря. И что интересно - его умственные способности позволяю ему делать это небезуспешно и порой до изумления нагло. А тот игрок, который еще недавно по-

лагал, что он чем-то управляет, оказывается вдруг лежащим неподвижно... на клавиатуре, рыдая над останками своей базы.

Это, как вы поняли, было про AI. Вопрос действий компьютера в условиях полноценного трехмерного ландшафта беспокоил меня еще со времен первого Myth. Начиная играть в Warzone, я надеялся... я, можно сказать, доверял. И выяснилось, что Pumkin Studios не очень-то сочиняли в своих анонсах: AI работает как надо, прилежно выполняя свою главную функцию - делает игру интересной. Да, в некоторых ситуациях противник по multiplayer поступил бы не так. Да, бывают у компьютера моменты депрессии и приступы тупоумия. Да, иногда он ведет себя просто легкомысленно. Но с ним - интересно, вплоть до того, что начинаешь его персонифицировать и пытаться вести диалоги: вот, мол, мы тебя сейчас так припаяем, что обо всем пожалеешь!.. А он, гад, в ответ молчит, но - продолжает действовать, жестко давая игроку понять, что тот, быть может, слегка погорячился.

Вообще же надо сказать, что на формирование уважительного отношения к AI сильно влияют условия - ландшафт там, расстановка баз, бастионов и аутпостов противника. Дизайнеры постарались сделать этапы такими, чтобы компьютеру было где развернуться и проявить во всей красе стратегические таланты. Местами даже прописаны скрипты - скажем, запланированный выезд патруля или высадка десанта. Маленькая хитрость разработчиков - но кто будет за нее ругать?..

С собственными юнитами не все так розово. С ними порой справиться труднее, чем с юнитами врага. Но что занятно - с точки зрения т.н. "реализма" они бывают и правы в своем неповиновении (и не надо при этих словах лезть в книжку Ломброзо "Гениальность и помешательство" и отыскивать мою фамилию. Ее там пока нет). Как же так? А очень просто. Вот пример: напоровшись на превосходящие силы противника, вы пытаетесь дать своему отряду приказ к отступлению. Отряд приказ понимает, но, гордясь своей трехмерностью, не желает сразу разворачиваться назад, а описывает перед врагом полукруг (как обычная машина в реальной жизни) и только потом неторопливо уезжает. Теперь представьте, что ваш отряд состоит из десяти танков. И каждый описывает полукруг. Танки сталкиваются лбами, разъезжаются, получается всеобщая толчея (а если дело происходит в узком ущелье?!!), а превосходящие силы противника времени даром не теряют и безбожно лупят наших (те, конечно, отвечают, но в данном случае это не принципиально). Не забывайте, что по мере получения повреждений скорость движения падает! Кто успевает уехать? Далеко не каждый. Как бы радовались дети, если бы вместо "реализма" был задний ход, который, вообще говоря, есть у всех нормальных гусеничных механизмов (даже у бульдозера)! В общем, подобная деградация инженерного дела через каких-то сто лет удручает меня уже сейчас.

Это еще полбеды. Вторая половина заключается в том, что в Warzone применен "институт" повышения званий юнитов по мере получения ими опыта. Здорово! Замечательно! Великолепно! Жаль только, что нововылупившийся юнит попадает по врагу где-то так один раз из пяти-шести (ну танки, может, почаще. С мортирами - просто беда). Уработав 5 врагов, юнит из Roockie превращается в Green и начинает мазать слегка реже, а стрелять быстрее; со звания Regular (17 kills) процент попаданий приближается к ста. Считайте: чтобы десять танков стали Regular, они должны вынести около 170 (!) юнитов противника. Даже если вам удастся нарыть столько врагов в пределах одной миссии, знаете, как придется холить и лелеять эти десять танков, чтобы их, не дай бог, не поймали да не зарезали! Чтобы холить и лелеять, требуется время. А тут - тикает таймер. Словом, до звания Professional (33 kills) не доживает практически никто. Про заоблачного Hero (512+) можно только тайно мечтать. По идее, такой кровавый маньяк должен выносить врагов со скоростью колхозной молотилки, но - к черту! Луче потратить усилия, нужные для выращивания героя, на что-нибудь не менее полезное, но не такое трудоемкое. Хотя, впрочем, трудно спорить с тем фактом, что если к последним миссиям вы сумеете создать сплоченный отряд хотя бы из Veteran'ов (65 kills), то жизнь себе облегчите изрядно. Короче, все зависит от вашего терпения. Буддистам в Warzone должно быть неплохо. Тут и нирвана, понимаешь...

Товарищ Жуков

Честно говоря, мне кажется, что там, вверху, Родион Романович слегка сгустил краски; к тому же есть такая вещь, как интерфейс управления. То есть я хотел сказать - удобный интерфейс. Вы можете сделать со своими юнитами практически все, что нормальному real-time стратегу нужно с ними делать. По правой кнопке мыши высвечивается меню, с помощью которого можно настроить юнит на любое поведение в бою, от осторожного, позволяющего жить долго, до безрассудно-смелого, заканчивающегося обычно стремительной (но и доблестной!) гибелью; там же патруль, охрана, возвращение для ремонта, еще несколько удобств. В меню можно подглядеть и попытаться запомнить четыре страницы горячих кнопок; ван клибернам и рахманиновым или хотя бы окончив-

шим музыкальную школу по классу фортепиано будет легче. В общем, слова "удобно" и "функционально" имеют, что "приятно", самое непосредственное отношение к предмету нашей беседы. Однако нельзя не сознаться, что после Starcraft'а интерфейс Warzone кажется немного слоновым. Немного.

И есть еще такая штука, как самостоятельность юнитов, про которую скромно умолчала предыдущая глава. Поверьте, слово "самостоятельность" употреблено без малейшей иронии, а даже, можно сказать, с некоторым почтением. А как еще относиться к умению юнита-ремонтника по собственному почину ползать среди бьющихся насмерть танков и мортир и, выискивая тех, чей lifebar покраснел и съежился, возвращать их к здоровой жизни?! Почему бы не зауважать "строителя", безо всякого приказа латающего полуразрушенные здания и укрепления? Бывает, конечно, что ребята слегка тормозят, но это легко поправимо. А так - Pumpkin'цам наше коллективное почтение.

Сначала было слово

Вот, собственно, и все. Прощальные слова с трудом идут на ум. Требуется ли формальное подведение итогов? Не знаю. Вдруг требуется? Тогда вот. На всякий случай.

Warzone 2100 - это вещь, в которую можно не только играть. В нее можно переигрывать. Multiplayer, естественно, прилагается и обещает быть очень нравящимся. Ну даже если вы пока еще не любите 3D стратегии (по причине отсутствия акселератора), найдите возможность взглянуть на эту. Будет полезно в историческом, так сказать, смысле. Ибо она - действительно первая.

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●

Рейтинг 8.3

Время освоения: до 5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Рахаев Михаил

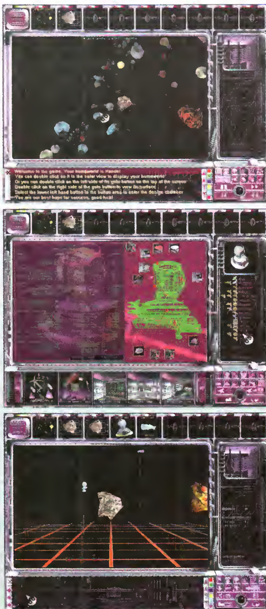
Malkari vs. Star Trek

The Next Generation. Birth of the Federation

Жанр	Эпическое. Космическое
Издатель	Interactive Magic
Разработчик	Interactive Magic
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet, PBEM

Жанр	Эпическое. Космическое
Издатель	Microprose
Разработчик	Microprose Alameda
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay

В павильоне «Космос» на ВДНХ теперь чего-то продают. Обычные ларечные ряды. Здесь темно и неуютно, торговля идет вяло. Один из интереснейших некогда павильонов превратился в полупустой и угрюмый не то склад, не то ангар. А ведь как все начиналось. Нешуточное стремление человечества к звездам в эпоху Холодной войны выросло и окрепло. Окрепло настолько, что уже почти никто не сомневался — космос уже наш... в смысле либо наш, либо американский, это уже другой разговор. Сейчас же космонавтика переживает не самые лучшие дни. И не только в нашей стране. Покорение галактики отложено до лучших дней, освоение Солнечной системы тоже под большим вопросом. В будущем, при иных технологиях, возможно... А пока будем летать к звездам только в воображении. Хотя и с этим нелады. Во всяком случае, в мире компьютерных игр у космонавтики тоже проблемы, кризис, так сказать. А перед нами, соответственно, две типично «кризисные» игры: Malkari от Interactive Magic и стратегия, основанная на вселенной Star Trek, от Microprose.



Слезы капали

[К сожалению, рукописный текст данной главы был частично размыт жидкостью неизвестного происхождения, приводим здесь только то, что удалось восстановить — прим. переписчика]

Завязка игры Malkari тронула меня до глубины души. До сих пор не могу прийти в себя. Малькарцы... братья по разуму... незнакомые, милые существа... жили себе не тужили... все, как водится, дружили. Но вдруг из глубин космоса... готовились к катастрофе... столкновение, которого нельзя было избежать... Брюс Уиллис приехать вовремя не смог... Знания расы... контейнеры в толще планеты. Лучшие умы всех стран работали над их содержимым не покладая рук. Обреченные... тем не менее, надеялись выжить... банк генетических данных. Катастрофа... Ыыыы! Какая грустная история! Какие хорошие были малькарцы! У выживших характер сильно испортился... перестали дружить, начали воевать, охотиться за знаниями предков... Нет в жизни счастья!

Только одно утешило мое израненное сердце. Star Trek, великий сериал всех времен и народов... не могу сдержать слез умиления. Родные, знакомые лица, неужели я еще раз вас увижу! Ыыыы! Счастье... Я не зря жил все эти годы. Увидеть, как все начиналось, как рождалась Федерация... Радость переполняет меня, хочется петь, плясать, хочется сообщить всему миру — Star Trek снова с нами!!! Не могу удержаться, пойду на улицу...

[тут глава обрывается, автор после выписки категорически отказался продолжать ее или хотя бы помочь восстановить размытый текст — прим. наборщика]

Сочинение на заданную тему

Так на чем я остановился? Ах да, вспомнил, требуется пояснить, что значит «кризисные игры». Это не значит «плохие игры», нет, но это почти всегда значит — «аутсайдеры». Сделанные по шаблону и без души, они не имеют никаких шансов. Чуть лучше, когда игры делают молодые команды, делают, может быть, и с душой, но по принципу «чтобы все как у людей». Причем действительно дотянуть до того «как у людей» — опыта недостает. И в итоге получается эдакое средненькое сочинение на заданную тему. Понятно объяснил?

Структуру и характер игр, копирующих Master of Orion, все прекрасно себе представляют. Терминология может несколько меняться — смысл неизменен. В Malkari мы колонизируем астероиды, в Star Trek: Birth of the Federation (далее BOTF) — звездные системы. В Малькарии соперничают группировки, кланы, в BOTF — различные расы. Мы управляем кораблями и колониями, также балуемся наукой, дипломатией и шпионажем. Экран традиционно черен, стиль музыки и панелей управления «космичен» и легко узнаваем. Звезды мерцают, корабли летают, колонии что-то там строят, все игроки, ясное дело, безумно счастливы. Кнопка «конец хода» в Malkari находится в правом нижнем углу, в BOTF — в левом верхнем.

Malkari vs. BOTF

Теперь о более существенных различиях и попутно о том, что действительно понравилось.

1. Карта. Тут безусловное первенство у Малькарцев. Их мир — мир астероидов — объемен и находится в постоянном движении. Все астероиды имеют собственную орбиту. Они сходятся, расходятся, иногда даже сталкиваются. Вся игровая ситуация беспрерывно меняется. Близкое становится далеким, далекое — близким. Сегодняшние соседи завтра могут оказаться на разных

концах звездной системы, а недосягаемая, казалось бы, колония может запросто «уплыть» прямо под крылышко мощной вражеской базы. Это чрезвычайно интересный подход, не припомню, где еще такое было. Его, будь вся игра чуть покачественней, можно было бы назвать даже «революционным».

В BOTF карта обычная. Плоское игровое поле разбито на клеточки, в некоторых клеточках находятся звездные системы с планетами. Стиль «классик» не стареет.

2. Колонии. Тут, наоборот, победил BOTF. Здесь управление колониями продумано более тщательно. Рабочие ресурсы распределяем между фермами, заводами, энергетическими станциями, научными лабораториями и шпионскими агентствами. Энергией питаем орбитальные верфи, локаторы, оборонительные станции и т.п. Строим новые сооружения и корабли. Короче говоря, снова стиль «классик». Зато сам процесс колонизации планет пополнился новым интересным этапом — терраформированием. Некоторое число ходов уходит на то, чтобы приспособить какую-нибудь вулканическую планету для жизни людей. Чем больше и суровее планета, тем дольше длится терраформирование.

Malkari. В колониях строятся только четыре вида модулей: военные, ресурсодобывающие (ресурсов тоже четыре вида), энергетические и научные. Управление колониями при желании можно перепоручить компьютеру. Для колонизации же требуется транспортными кораблями переправлять модули на другие астероиды.

3. Корабли. Малькария снова ведет — 2:1. Со звездолетами и футуродизайном здесь все в порядке. Конструктор кораблей сделан любовно, хотя и без особых находок. Модулей, которые можно втиснуть во вновь создаваемый корабль, достаточно много. Скорее всего, именно на картинки со схемами звездолетов и купятся большинство стратегоманов. Ну-ну.

В BOTF конструктора кораблей нет совсем. Все типы звездолетов определены заранее, но, в целом, это никому особо не мешает. Модельки кораблей тоже приятные.

А вот тактические битвы обеих игр удивительно похожи, похожи техникой исполнения и своей неубедительностью.

4. Дипломатия и шпионаж. 2:2. Вселенная Star Trek не посрамлена. Пять основных галактических государств (Cardassian Union, Ferengi Alliance, Klingon Empire, Romulan Star Empire и, разумеется, сама Федерация), несколько десятков различных рас. Каждая звездная народность имеет свои уникальные особенности. Это касается и политической ориентации, и технологических предпочтений. Есть и целый ряд уникальных сооружений, доступных только какой-нибудь одной расе. На высоте вся прорисовка персонажей и, соответственно, очень симпатичная дипломатическая система, детальная, хотя тоже вполне классическая. Пакты о ненападении, о дружбе, военные союзы, альянсы и объединения, ноты протеста и взаимные оскорбления. Забавное новшество: при отправке дипломатического сообщения задействована кнопка Change Tone, то есть «Сменить тон». Одно и то же предложение можно сформулировать по-разному, в разных выражениях. Помягче или пожестче, кому как больше нравится. Систему организации шпионской деятельности в игре тоже можно похвалить.

В Malkari все несколько запутаннее. Действующих сторон, помимо пяти основных кланов, очень много. Предусмотрены выборы императора и что-то там еще. Вся система явно рассчитана на multiplayer, причем очень многолюдный, в одиночной же игре дипломатия сведена к минимуму. Жаль. Шпионаж тоже отсутствует, если, конечно, не считать сбор сведений кораблями-разведчиками.

5. Наука и технологии. Тут обе игры похожи, ничья. Колонии строят лаборатории или исследовательские модули, благодаря которым и движется вперед наука, причем движется одновременно по многим направлениям. Полномочия игрока — определить приоритеты, то есть задать соотношение активности ученых в той или иной области знаний. В Malkari больший упор делается на новых модулях для звездолетов и космических станций. В BOTF же технологический рост измеряется в абстрактных уровнях (уровень биотехнологий, уровень энергетических технологий и т.д.) Предопределенные заранее сооружения и корабли становятся доступны после накопления империей некоторого минимума знаний. Например, для строительства генератора силового защитного поля потребуется третий уровень энерготехнологий, для усовершенствованного радара — пятый уровень компьютерных технологий, для сверхмощного Дредноута — седьмой или восьмой уровень всех технологий и т.д. В Навигаторской терминологии такой подход к науке зовется «в стиле Reunion». Здесь он немного изменен и дополнен. Новая система, как мне кажется, очень удачна и жизнеспособна.

Итоги и прогнозы

Обе игры долго не проживут. Причины? Спросите чего полегче. Malkari лично мне запомнится мешаниной астероидов, их нескончаемым движением. Замысел был с размахом — реализация подкачала. А вот BOTF запомнится общей добротностью. Хороший дизайн и графика, выверенный временем gameplay, детальная игровая вселенная. Нет, что ни говори, а хватку Microprose пока не потеряла. Я, пожалуй, все-таки сыграю в Star Trek. Но другим навязывать не буду — сейчас выходят игры и получше.

Malkari

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 6.1

Star Trek: Birth of the Federation

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 6.8

доц. Хрестоматиков

Imperialism 2:
Age of Exploration

Жанр	Походовая стратегия
Издатель	SSI
Разработчик	Frog City
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Multiplayer	TCP/IP до 6 игроков
	Windows 95, 98

Игры коварны. Никогда не знаешь заранее, какая из них тебя покорит и завоюет, а какая, обладай она хоть целым букетом неоспоримых достоинств, оставит равнодушным. Проф. Баклушин, человек с большим жизненным опытом, категорически отказывается предсказывать судьбу той или иной игры. Да и вообще рейтинги не уважает. Я вам, говорит, не Дельфийский оракул и не Нострадамус, коли охота - сами на бобах гадайте

и с циферками балуйтесь! На бобах гадать мы пробовали - ничего не получилось.

А между тем, дело серьезное. Налицо новая стратегия под названием *"Империализм 2: Эпоха Великих Географических открытий"*. Вроде неплохая. Даже не вроде, а действительно неплохая. Профессор так и сказал: "Посмотри ее, по-моему, просто класс!" Но сам почему-то занят исключительно 3-ми Героями, хоть и ругал их прилюдно на чем свет стоит. Поди пойми его... Ладно, разберемся самостоятельно, не впервой.

Эпоха Великих Географических открытий

Империализм за номером два принципиально отличается от Империализма за номером один только эпохой. Из XIX века мы переехали в век XVI. Трехсотлетний путь мало отразился на концепции игры. Imperialism 2 - это, выражаясь миролюбиво, игра-продолжение, копия 1-го Империализма. А оригинал, к слову сказать, до сих пор еще обретается в Internet Top 100. В Навигаторе № 2'99 его можно найти на 39-м месте. Из ровесников только **Total Annihilation** и **Age of Empires** занимают более высокие позиции. Впрочем, былые заслуги пока отбросим в сторону, а ностальгические слезы прибережем для рубрики ForgottenWare. Я лично попытаюсь сделать вид, что слыхом не слыхивал ни о каком Империализме (и кто он такой, этот потерпевший?). Те, кому интересно, могут почитать подробный обзор в 7-м номере Навигатора (год 1997, положа руку на сердце: хороший обзор, за малыми исключениями он сгодился бы и для нашей игры). Рейтинг тогда был поставлен высокий - 8,4. Интересно, что получится сейчас.

Эпоха Великих Географических открытий началась примерно в середине XV-го века. Европа понемногу расставалась со средневековьем, хотя это давалось ей нелегко. Будь мы там в 1502-м году (именно с этой даты начинается игра), нам, возможно, удалось бы встретить Коперника, Леонардо да Винчи, Рафаэля Санти, Микеланджело Буонарроти, Дюрера и других не менее знаменитых и талантливых людей. Ренессанс, господа! В игре, правда, об этом ни словечка, так что это я просто так, для справки.

А географические открытия действительно были великими. 12 октября 1492 года три испанские каравеллы ("Санта-Мария", "Пинта" и "Нинья") достигли острова Сан-Сальвадор (ныне один из Багамских островов). Так экспедиция Христофора Колумба, искавшая морской путь в Индию, открыла Америку. Правда, только флорентиец Америго Веспуччи (испанские и португальские экспедиции 1499-1504 гг.) предположил, что открытые земли - не Индия, а новый континент. Поэтому, собственно, Америку и назвали Америкой. Истинный же морской путь в Индию проторила португальская экспедиция Васко де Гамы (1497-1499 гг.) Чуть позже Фернандо Магеллан, еще один знаменитый португалец, совершил первое кругосветное плавание (1519-1522 гг.). Земля-то оказалась круглой! Только об этом в игре тоже ничего не говорится, да и карта плоская аки блин.

Все, к сожалению, просто, как дважды два. Проклятые империалисты в новой игре отрезали от прежней карты Россию вкупе с Польшей (прощай, Коперник!), Грецию, большую часть Италии (хотя государство Италия и присутствует, "сапога" на карте вы не найдете, так что прощайте и Рафаэль с друзьями!), краешки Африки (тщетно я искал Гибралтарский пролив!). Зато добавили Новый свет, который первоначально "скрыт" от игрока. Открыть его - пара пустяков, любое корыто под парусом доплывет туда за несколько лет-ходов. В Новом свете нас ждут инки, ацтеки и прочая индейская братия, причем после первого же контакта их "государства" на-

чинают выступать равноправными партнерами в европейской торговле и политике (как Minor Nation). Армия у них, конечно, слабенькая, но в остальном какое-нибудь гипотетическое "Пуэбло" ничуть не хуже Ирландии или Швейцарии. Я был потрясен до глубины души!

А в принципе, идея перебраться в XVI-й век очень даже симпатичная. Тема колонизации Америки всегда была популярна. Можно вспомнить такие игры, как Colonization, Voyages of Discovery, Conquest of the New World. Сравнительно недавно вышла ANNO 1602, впрочем, довольно бестолковая. Теперь вот появилась наша И2-колонизация. Тоже мне колонизация - в игре нет ни одного колониста, все города "посажены" на карте изначально!

Кстати, любимая фишка создателей Империализма - случайные карты. Чтобы, значит, всякие умники Гибралтарский пролив не искали понапрасну, они им - совершенно новый мир. Такой, где Германия - остров в океане, а Швеция - тропическая страна. Глобус попал под автобус? Что самое замечательное: даже если карта Европы выбрана "историческая", Новый свет все равно генерируется случайно.

Экономика

Экономическая модель - это самое сильное место игры. Она, придется повторить еще раз, практически не изменилась со времен 1-го Империализма. Доброжелательно настроенный читатель расшифрует последнюю фразу правильно: "она [модель] не стала хуже". Увы, нового в ней тоже мало. Но играть по-прежнему интересно и, что немаловажно, трудно. Мозги скрипят со страшной силой, распугивая соседей и заставляя окрестных собак препротивно выть. Приходится учитывать очень многие факторы и осмотрительно планировать свои действия. Нет, скажем, денег? Надо продать что-нибудь ненужное! Но, как сказал древнегреческий мыслитель Феодор, чтобы продать что-нибудь ненужное, надо сначала добыть что-нибудь ненужное. А если у нас шахт нет? Их надо построить! Для строительства нужно железо, а где его взять? Произвести самим или купить! А как купить, если денег нет? Опять двадцать пять! Вот вроде все незатейливо, но общая картина - просто блеск, то что надо для серьезной стратегической игры.

Итак, начнем, пожалуй, с основополагающей логической связки: "добыча – транспортировка – переработка сырья". Под "сырьем" будем понимать любой вид товара, который можно непосредственно добыть на карте провинции. Руда, лес, пшеница, овечья шерсть, табак и т.д. - местонахождение всех этих даров природы жестко определяется в начале игры. Желтенькие поля, к примеру, украшают клетки, пригодные для сельского хозяйства. Строй на них ферму - вот тебе и хлебушек, а что-то другое построить все равно не дадут. Горы, холмы, болота и пустыни могут содержать полезные ископаемые. Сюда нужно сначала вызвать геолога (дядька с подзорной трубой, зовется Internet Explorer'ом), а потом заложить шахту. Строительство ведут юниты, названные Builder'ами (то бишь строителями они и названы). Стоит вся радость недорого - одна единица железа и одна единица обработанной древесины. В дальнейшем цена на древесину для построек 2-го уровня и выше резко возрастет.

Но! Добыть сырье недостаточно, его надо еще и доставить к себе в столицу. Для этого, как водится, строят дороги, сначала обычные, потом железные. Занимаются этим делом Инженеры. Они же строят порты, посредством которых организуются морские грузоперевозки. И, между прочим, каждый новый порт дополнительно сам по себе приносит игроку несколько единиц рыбы.

Последний шаг - переработка сырья (естественно, только такого, которое в этой переработке нуждается). Это дело городских индустриальных центров. Условная единица для выражения индустриальной мощи - "рабочий обыкновенный". Два "рабочих" могут сделать из двух единиц древесины необработанной одну единицу древесины обработанной или любую другую похожую работу. Овечка плюс овечка = ткань. Железная руда плюс железная руда = железо (симпатичный брусок вроде рельсы). Занятная арифметика, да? Чем больше рабочих, тем веселее идет производство. Однако. Затруднение №1 (маленькое): для вербовки каждого нового рабочего нужно две единицы ткани (понятно, что работать голышом желающих немного). Затруднение №2 (большое): рабочих нужно кормить. Хлебом и мясом. Мясо можно заменить рыбой, но в любом случае рацион должен состоять из двух продуктов. Недокормленные будут "болеть", то есть бездельничать. Что самое подлое - импортировать продовольствие нельзя, поэтому производственные успехи всегда будут очень сильно зависеть от успехов сельскохозяйственных.

Со временем "рабочего обыкновенного" можно заменить "рабочим необыкновенным". На этого высокоморального субъекта придется потратить немного денег и 1 единицу бумаги (обучение), но зато работать он будет за четверых и взамен дополнительно потребует всего лишь один мешок сахара в год. В сущности пустяк, но этот пустяк потребует организации собственного сахарного производства из сырья, закупаемого в Новом свете. Предусмотрены и дальнейшие пути повышения квалификации рабочих. Сунь им сигару в зубы - они будут работать еще лучше (за шестерых). Дай меховую шапку - вообще на любую сверхурочную согласятся (8-кратная

производительность). А вот если купить им компьютер, то они будут день и ночь играть в игры и работать совсем перестанут.

Другая важная грань игры - торговля. Тут все тоже очень интересно устроено. Весь смак игры в том, что тут классическая схема купли-продажи тесно увязана с экономической и политической ситуацией во всем мире. И поэтому мыслить приходится очень масштабно. Здорово!

На каждом ходу игрок может просмотреть и скорректировать Большой Торговый лист своей страны, на котором указано, какие товары он согласен закупать извне (Bid), а какие готов продать (Offer, указывается также и максимальный объем продаж). Импорт, само собою, может дать что-то, чего нам крайне не хватает. Скажем, какую-нибудь ценную руду, не найденную ни в одной из подопечных провинций. Экспорт, соответственно, приносит деньги. Только золото, алмазы и специи превращаются в звонкую монету самостоятельно, остальные товары надо уметь продавать.

Непосредственно торги проводятся в конце каждого хода. Занятная процедура. Очень скоро понимаешь, что международная торговля - дело нелегкое. Понастроил ты, допустим, лесопилок по всей стране. Древесины - завались, всю никак не переработать. Ясное дело - хочется излишек поскорее продать. Нет проблем, ставим пометку Offer и ждем неслыханной прибыли. Что, никто не покупает? Смотрим отчет о торгах. Там таких горе-дровосеков не меньше дюжины, а желающих купить - при самом хорошем раскладе одна-две страны. Как следствие: невостребованный лес гниет на складах (в игре ничего никогда не гниет и не портится, но, по идее, должно бы гнить), цены падают (раз предложение превышает спрос), призрак неслыханной прибыли благополучно улетучивается, а голова пухнет от замыслов по реорганизации экономики. Можно, например, форсировать производство обработанной древесины или бумаги. Их купят охотнее и по более высокой цене. А можно попытаться сделать страну, нуждающуюся в лесе, своим лучшим другом, тогда она, возможно, все же предпочтет наш лес любому другому. А можно просто уничтожить всех конкурентов и вообще всех, кого можно, получив взамен осознание собственной империалистической крутости. Кому что.

С импортом все чуть сложнее. Во-первых, число пометок Bid поначалу ограничено тремя штуками (потом, после соответствующего изобретения, это число увеличится). Во-вторых, обходится импорт все же дороговато, особо не забалуешь. В-третьих, конкуренция за право купить что-нибудь по-настоящему дефицитное еще жестче. Мне, может, медная руда дозарезу нужна, а ее врагам-французам продают! Каррамба!

В битве за мировой рынок, помимо политических средств (о них ниже), очень действенны и чисто экономические меры. Тут они называются trade policy - "торговая политика". Стране, в партнерстве которой мы заинтересованы, мы можем дать определенные льготы. Скажем, 10-ти процентная льгота означает, что свои товары мы продаем этой стране на 10% дешевле, а ее товары покупаем на 10% дороже.

И еще одна принципиальная деталь. Торговля в игре исключительно морская. Поэтому объем купли-продажи ограничен размерами флота. В зачет идут только те корабли, которые пришвартованы в главном порту страны. Каждый корабль имеет свою грузоподъемность (cargo capacity). Часть суммарной грузоподъемности расходуется на собственные морские перевозки (см. выше), остальное уже по праву принадлежит торговому ведомству. Будьте внимательны: все сделки прекращаются при исчерпании "перевозочного ресурса". Конкуренты будут очень рады перехватить ваш товар.

Политика

Политическая карта мира состоит из шести сверхдержав (Испания, Англия, Франция, Голландия, Швеция и Португалия), шести обычных европейских (Ирландия, Шотландия, Дания, Германия, Швейцария и Италия) и еще десяти государств Нового света. Полноценно живут только сверхдержавы (Great Powers), прочие государства (Minor Nations) либо используются в качестве мальчиков для битья, либо выступают партнерами в международной торговле. Классическая схема "война-мир-альянс" доступна только в отношениях со сверхдержавами. "Малым" государствам в таком разнообразии отказано, с ними можно подписать только пакт о ненападении. Торговые консульства и посольства можно открывать везде. Только те несчастные страны, которые потеряли свою столицу, фактически вычеркиваются из игры, превращаясь в предмет беззастенчивого грабежа.

Помимо формальных политических договоров и соглашений, существует еще и целый пласт неформальных отношений между государствами. В основном это касается того, кто с кем предпочитает торговать. Оценивается также "политическое влияние" (influence). С его помощью можно мирно завоевывать страны. При определенном уровне "теплоты" отношений можно просто предложить государству присоединится к своей империи. Согласятся или нет - это уже другой вопрос. Кстати, в игре не предусмотрены угрозы и шантаж. Либо ты "хороший" и обхаживаешь страну исключительно мирными и гуманными способами, либо действуешь только грубой военной силой. Полутонов нет.

Завоевывать друзей довольно сложно. Подписать мирный договор -

это, конечно, хорошо, но только этим обаять кого-то невозможно. Более действенно оформление ежегодной "гуманитарной помощи", однако такой способ дороговато обходится казне. Самый тонкий подход - налаживать контакт посредством торговли. Чем интенсивнее идет купля-продажа, тем более дружественными становятся отношения между странами (при наличии консульства или посольства). И, соответственно, чем дружественней отношения, тем успешнее идет торговля.

Единственное, что раздражает в политической системе Империализма - ее несбалансированность. И еще, конечно же, вопиющее неуважение к "малым" нациям. Последние начисто лишены какой-либо инициативы и только ждут как бараны того момента, когда их кто-нибудь из "великих" завоюет или присоединит к себе. Несбалансированность же выражается в том, что военный путь "колонизации" неизмеримо более легок, чем дипломатический. Особенно по отношению к индейцам. Разбить в пух и прах их лучников и копейщиков - задача, как правило, несложная. Конечно, так оно и было в действительности, но какой тогда смысл во всей дипломатии? Впрочем, утверждать, что путь войны легок, я не буду, поскольку в грубом стиле играть не пробовал.

Да, чуть не забыл: для того, чтобы победить в игре, надо захватить власть хотя бы в половине провинций Старого света.

Наука

О, любимая тема! 1-й Империализм отличался интересным подходом к науке. Изобретения там возникали спонтанно, но игрок мог ими пользоваться только после того, как выкупал "чертежи" у изобретателей. Во 2-й части технологическое дерево заметно выросло и вдобавок стало классическим - мы сами задаем, что надо изобрести. То, за сколько ходов технология будет открыта, определяется размерами финансирования. Технологии, уже открытые другими странами, обходятся немного дешевле (взаимопроникновение идей). Еще одна интересная и необычная деталь: одновременно могут разрабатываться сразу три (чуть позже и четыре) технологии. Присутствует шпионаж. Есть возможность задать одну конечную цель исследований - тогда советники по науке сами будут выбирать промежуточные проекты. Короче говоря, в этой части игры все сделано на отлично.

Юниты

Империалистические юниты впору выставлять в кунсткамере. Такое обилие маразма редко где встретишь. Образчики прилагаются.

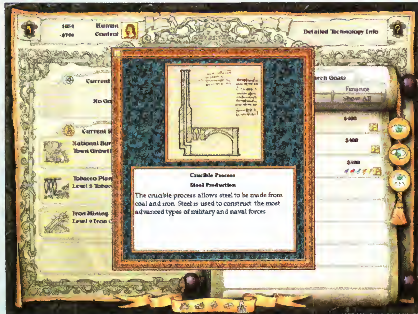
Экспонат №1. Все сухопутные юниты оснащены гиперпространственными двигателями системы SSI образца 1513 года. Легким движением мышки любого солдата или строителя можно закинуть в любое разрешенное место карты. Красота! К сожалению, секрет мгновенного перемещения из Европы в Америку ныне утерян. Лучшие умы бьются над загадкой, но пока безрезультатно.

Экспонат №2. А вот кораблики в гиперпространство уходить не научены, поэтому на удивление медлительны. Для переправки по воздуху целой армии в какую-нибудь колонию нужен только один ход. Самый же быстроходный корабль будет добираться туда хода три.

Экспонат №3 (продолжение 1-го и 2-го). Иначе как издевательством над игроком это не назовешь. В начале игры, влекомый жаждой открытий, я минут десять тщетно пытался посадить на корабль какого-нибудь солдата или просто путешественника для отправки в Новый свет. Тогда я, наивный, еще считал, что колонисты прибывали в Америку на кораблях, а не на крыльях.

Экспонат №4. Нет, такое мог придумать только гений! Для того чтобы с моря напасть на провинцию нужно:

- подвести корабль к побережью (где находится в это время армия - абсолютно не важно);
- выбрать для корабля команду "высадка десанта" (изображение пушки);
- подождать один ход, пока корабль подготовится (я в первый раз ждал несколько лет-ходов этого самого десантирования, думал, корабль и вправду из пушек начнет по берегу палить);
- собрать (где угодно) армию и бросить ее на врага! Ну разве не ге-



ниально!?

Ладно, на сегодня экспонатов достаточно. Управление в игре не только глупое, но еще и неудобное. Впрочем, привыкнуть можно ко всему... Займемся сейчас более детальным описанием юнитов.

Мирные юниты

Для их обучения, как правило, нужны деньги и бумага. Инженер строит дороги, порты и форты (несколько уровней). Железнодорожный инженер, понятное дело, может еще прокладывать железные дороги. Строитель (Builder) сооружает шахты, фермы, плантации и т.п., кроме того, он еще делает upgrade городам (дает некоторое количество дополнительных ресурсов). Разведчик (Explorer) ведет геологический поиск или просто используется для постепенного "открытия" неисследованных индейских земель. С некоторыми государствами, чьи столицы находятся не на побережье, наладить контакт можно только с его помощью.

Шпион (Spy). Довольно сложный в обращении юнит. Во-первых, может проводить рекогносцировку вражеских гарнизонов (если его, конечно, не поймают). Во-вторых, способен осуществлять технологический шпионаж (если вы и страна - объект шпионажа исследуете одно и то же, ваши разработки станут немного дешевле). И, в-третьих, в собственных провинциях Шпион может работать контрразведчиком.

Купец (деляга). Очень интересный юнит, одна из удачных находок Империализма, хотя сразу и не поймешь, какую пользу он может приносить. Его миссия - покупать участки земли у "малых" наций (только тех, где стоят наши посольства). Но не все так просто: купленная земля принадлежит нам не полностью, использует ее все равно прежний владелец, нам же причитается определенный процент со всех доходов. Можно даже делать так: покупать землю, своими силами строить там шахту и затем, опять же, иметь с этого небольшой доход (но не руду!). Для покупки земли есть и еще один очень важный резон. Так мы можем защитить подопечные нам "малые" нации от нападения конкурирующих сверхдержав. Они, если не хотят ссоры, поостерегутся нападать на провинцию, где стоит хоть один наш флажок.

Армия

Вербуется из "рабочих обыкновенных", к исходному трудяге добавляется некоторое количество ткани, железа, бронзы, лошадей и т.п. в зависимости от рода войск. Пехота, кавалерия, арбалетчики и аркебузеры. Артиллерия представлена неповоротливыми кулевринами. Разумеется, технологический рост позволяет совершенствовать армию: на смену рыцарской коннице придут более мобильные уланские полки, будут мушкетеры и гусары, кирасиры и гренадеры. Любо-дорого посмотреть, хотя тактические битвы по-прежнему не ахти какие захватывающие.

Небольшая справка для начинающих. Если вы решили отказаться от автоматического ведения боев и сами поучаствовать в битве, запомните несколько основных правил.

1. Статус отряда показывается, как обычно, цветной полоской (damage bar). Зеленый цвет на ней показывает состояние морального духа солдат. Если он сойдет на нет, отряд побежит с поля боя. Красный цвет - непосредственно уровень повреждений.

2. При передвижении зеленые и красные точки обозначают места на карте, куда отряд может за ход добраться. Красный цвет обозначает опасную зону, в которой он (при текущем расположении войск противника) уже может попасть под обстрел.

3. Даже не пытайтесь атаковать форты без артиллерии. Дохлый номер.

4. В игре есть так называемые "генералы" (появляются сами, "произвести" их нельзя). Эти юниты могут повышать мораль войск и предотвращать паническое бегство. Однако используйте их аккуратно. Потрепанные в бою части пусть уж лучше отступают подобру-поздорову, в противном случае вы рискуете потерять их совсем.

Флот

Для производства тоже нужен один "рабочий" (теперь это будет матрос), ткань для парусов, железо и дерево для корпуса. Всего 12 типов кораблей. Одни (шлюпы и фрегаты, например) более пригодны для военных операций и конвоирования, другие - для торговли и транспортировки грузов. В морские битвы игрок не допускается - ему только сообщают в конце хода, кто, где и кем был потоплен. Еще флот можно использовать для высадки десанта в провинции и для блокады вражеских портов (по сути, для пиратства).

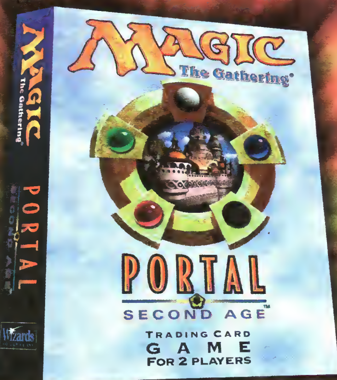
На бобах одна гадалка погадала бы, да жалко - померла

Вот, обо всем вкратце рассказал, а до сих пор не пойму, как в конечном итоге игру охарактеризовать. Затея с переходом в XVI век, на мой взгляд, не удалась, хотя свою рекламную роль она, несомненно, сыграет. Многие наверняка будут рады выбраться из закопченного XIX века и романтически пообщаться с ацтеками посредством аркебуз. А в общем и целом - перед нами старый добрый Империализм. Его подновили, где-то упростили, где-то усложнили - ничего существенного. Это по-прежнему интересная и умная походовая стратегия. Местами маразматическое управление служит как бы пикантной приправой к процессу игры, а вызвано оно как раз недодуманностью при смене исторических эпох. Рейтинг будет высокий, но не очень. Еще ведь и за самокопирование надо оштрафовать.

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
Графика ●●●●●●●○○○
Звук и музыка ●●●●●●●●○○
Оригинальность ●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно



Такого вам еще не предлагали!
Новая игра-фэнтези Magic: The Gathering позволит вам:
- разнообразить досуг и отлично провести время;
- собрать уникальную коллекцию иллюстраций-фэнтези;
- заработать деньги собственным мастерством и выиграть компьютер.

В компании "Саргона" для вас:
- практически все доступные на сегодняшний день наборы из коллекции Magic: The Gathering;
- бесплатные обучение и тренировки;
- бесплатное участие в еженедельных турнирах с призовым фондом;
- возможность принять участие в супертурнире: главный приз - персональный компьютер.

Приобрести игру вы можете по следующим адресам:

Санкт-Петербург
- Фирма "Саргона", Новочеркасский пр, д. 47/1, тел. 445-10-54, м. "Новочеркасская", www.sargona.ru

Москва
- ООО "ЦНИ Саргона", ул. Нелидовская, д. 20, к. 1, м. "Сходненская"
- ВВЦ, павильон "Русское золото" №88
- Книжный рынок в с/к "Олимпийский", место 226
- Фирма "Инто", м-н "Книги", ул. Новокосинская, д. 39,
- ТОО "Звездочка", ул. Бутырская, д. 6, м. "Савеловская"
- м-н "Давыдково", Славянский б-р, д. 5, м. "Филевский парк"
- м-н "Компьютеры и аксессуары", ул. Забелина, д. 1,
- Интернет-магазины с доставкой: "Игра" - www.igra.ru "E-Shop" - www.e-shop.ru

Леонтий Тютелев

Sports Cars GT

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	ISI
Требуется	Pentium 166, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II-266, Voodoo2
Multiplayer	IPX, TCP/IP

Для начала давайте разберемся с родословной взявшегося вроде как из ниоткуда Sports Car GT. По логике вещей, если издателем выступают сами EA, услышать о разработке мы должны были гораздо раньше... и мы слышали, мы писали.

Дело в том, что работа над проектом началась до того момента, как небезызвестная компания Virgin стала всего лишь частью могучей империи Electronic Arts. И один из наиболее ожидаемых проектов этой компании – Sports Cars Supreme GT перешел, что называется, под юрисдикцию EA. Последовало решение о смене названия и, что вполне логично, издателя. С не-

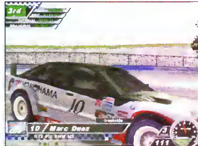
большим опозданием мы получили уже Sports Cars GT – косвенного конкурента недавно объявившейся TOCA Touring Cars 2 от Codemasters.

45 говорите?

Позвольте мне обвинить разработчиков игры в дешевом рекламном трюке. В пресс-релизах указывалось на просто невероятное количество лицензированных автомобилей класса GT. Сорок пять реальных суперавтомобилей – таким джентльменским набором мог похвастаться лишь обрастающий легендами при жизни приставочный Gran Turismo. А на персональных компьютерах таких безумных чисел, посвященных автотранспорту, не было вообще. В общем, только этот факт мог обеспечить игре неведомую популярность. Ведь речь к тому же шла о наличии призовых, на которые мы со временем могли приобрести приглянувшуюся машину. Но как это обычно бывает, проза жизни, не задумываясь, огорошила.

Ни к чему, в общем-то, не придерешься. Автомобилей действительно сорок пять, и они действительно разные. Но не настолько разные, как того хотелось бы нам. Трюк авторов еще более низок, чем действия Codemasters по одеванию в различные шкуры одинаковых каркасов машин. Подавляющее большинство автомобилей в Sports Cars GT – это раскрашенные в разные цвета одни и те же образцы. Только в первой лиге я повстречал несколько разноцветных BMW M3 и Porsche 911. Всего же для низшего дивизиона предусмотрено три автомобиля (список заканчивает Panoz Esperanto – марка простому обывателю почти не известная, но в гоночных кругах очень уважаемая). А как глянешь на представленный список, – пожалуйста, полтора десятка машин...

Ладно, раз уж начали перечисление представленных в игре марок автомобилестроения, то необходимо доводить начатый процесс до логического завершения. Помимо указанных спорткаров, вы найдете три разновидности Porsche (RSR, GT2, GTI), еще один автомобиль от Panoz (на этот раз - GTR 1), полноприводную модификацию BMW M3 (очень редкий образец – почти все машины в игре имеют классический привод на задние колеса), Saleen Mustang, Vector M12 (двигатель V12 от Lamborghini – это не шутка), Lister Storm, McLaren F1 GTR, Callaway C12, Mercedes CLK GTR и Mosler Raptor. Итого пятнадцать



очень быстрых автомобилей, цена за лучшие из которых достигает миллиона долларов.

Альтернативы

Как любой уважающий себя автосимулятор, Sports Cars GT предлагает игроку массу разнообразных настроек и вариантов проведения заездов. Не будем тратить время на перечисление стандартных «быстрых» и тренировочных, остановимся на самом интересном – режиме карьеры.

Перед началом сезона игрок волен приобрести себе на те 100000 долларов, что не скупясь оставили ему на каждом компакте с игрой щедрые разработчики, супер-автомобиль. Выбор поначалу невелик. Впрочем, кое-какие альтернативные варианты все же есть. Можно, скрепя сердцем, сразу выложить все сто «штук» за славное имя отделения немецкого концерна BMW – BMW M GmbH, то есть купить легендарный M3. Но не стоит спешить. Есть и другие, не менее заманчивые предложения. Например, потратить 80 из положенных сто тысяч на приобретение культового Porsche 911. А оставшуюся сумму вложить в различ-

ные усовершенствования. Кстати, на первых порах, 20 тысяч у.е. вполне хватит для того, чтобы «Порш» оказался быстрее своего немецкого собрата (про Panoz я забыл, так как в игре это усредненное нечто). В общем, выбор за вами.

Money Talks

Про примочки к автомобилям стоит сказать отдельно. Такое богатство выбора встречается крайне редко. Единственным аналогом в современных играх является похваленный в двадцатом номере «Навигатора» Viper Racing. В нашей игре постепенному усовершенствованию можно подвергнуть аж четырнадцать узлов автомобиля. Перечислять их не имеет смысла. Просто попробуйте вообразить, какие части вашей или какой-либо абстрактной машины вы при возможности бы усовершенствовали. Уверен, вы уложитесь в число 10. А здесь – 14. Уважаю.

Однако рискну предположить, вряд ли кто в этой игре проведет полный тюнинг одного конкретного автомобиля. Затраты будут слишком велики, а для того, чтобы попасть в следующий класс, нужна не максимально усовершенствованная машина из предыдущего, а хотя бы «голая», но из этого дивизиона. Для перехода на уровень выше вовсе не обязательно становиться чемпионом в своем классе. Достаточно просто накопить необходимую сумму для покупки машины-лицензии в «высший свет».

Стратегия на гонку

Перед началом каждого сезона вы вправе установить продолжительность гонки, сложность игры и уровень интеллекта соперников. Чем выше будут последние два показателя, тем большая сумма призовых окажется в вашем кармане по окончании заезда.

В таком произведении как Sports Cars GT нет мелочей. Если вы не уверены в своих талантах автомеханика, то не экспериментируйте с настройками. Подобного рода опыты окончатся плачевно во время гонки. Однако в любом случае обратите внимание на количество топлива, с которым вы отправляетесь на гонку. Если продолжительность заезда низкая, то вам вполне хватит трех четвертей бака (каждый лишний литр ухудшает управление машиной). Если вы выбрали дистанцию в 50 процентов от маскимальной, то открывается широкий простор для совершенствования тактических навыков ведения гонки, ведь без дозаправки в таком случае не обойтись. Симулятор на редкость честен, и заполнять опустевшие баки рано или поздно отправляются все участники. Поэтому можно для начала залить полбака, нарастить на легкой машине отрыв от преследователей, а лишь потом ехать на дозаправку, смену резины и экстренную починку.

Кстати, необходимость в ремонте возникает довольно часто. Как обидно, когда после пятнадцати минут гонки какой-нибудь неаккуратный соперник провоцирует столкновение. Но простое свидание с гравием - это еще цветочки. Плюс повреждения кузова - тоже не самый худший вариант. А вот если “полетит” колесо - доковылять бы до боксов.

Интересна формула заездов. Тренировка и квалификация - это обыденно. Сама гонка оригинальна. Дело в том, что участникам дается определенное время, на протяжении которого они и соревнуются. Когда оно заканчивается, автомобили не останавливаются посреди трассы, а едут до финишной прямой, где и фиксируют итоговые места.

О плюсах

Как известно, симулятор предполагает наличие максимально правдивой физики автомобиля. Что ж, и по этому параметру Sports Cars GT - истинный симулятор.

В этой игре лучше не ошибаться, не простят. Стоит при выходе из относительно крутого поворота передержать, ответственную за ускорение кнопку, как задний мост, ведомый табуном лошадей, поголовье которых не опускается ниже отметки в 274, сорвется в отнюдь не контролируемый занос, зашвырнув автомобиль на обочину. Опоздаете с торможением и попытаетесь наверстать упущенное в повороте, очень близко познакомитесь с персонажем по кличке отбойник, который умело обработает ваш автомобиль.

Весьма неплохо действует AI. Возникающие заторы компьютер умело минует, свою траекторию держит мертвой хваткой, а если быстрее вас и оказался позади, агрессивно атакует. Внимание: берегите от искусственных гонщиков заднюю часть своей машины. Один легкий толчок в корму - и вы красиво вращаетесь вокруг своей оси.

О минусах

Во время инсталляции, сидящему за монитором демонстрируют кадры из игры и цитаты известных игровых изданий. Все они сходятся во мнении, что творение EA “действительно так красиво”. Не согласен, желаю дискуссии.

Более-менее симпатично и четко Sports Cars GT выглядит на машинах класса PII 300 плюс ускоритель второго поколения. Не мешало бы иметь при этом побольше оперативной памяти. Вот тогда картинка действительно четкая и красивая. Однако симуляторщики (бытует такое мнение) – люди

консервативные. До сих пор в микропросовскую Формулу гоняют. Нет у большинства таких машин. А на том, что есть (примерно минимальные требования) мы увидим низкое разрешение, отвратно размытые текстуры и минимум детализации. Все это для того, чтобы тормозила игра по минимуму. Поэтому, оценивать графику однозначно нельзя. Если у вас на столе что-то могучее, то, наверное “восьмерка”, если нет, то извините, “пять”.

Звук не впечатляет вообще. Нет, моторы, разумеется, ревут как надо, трибуны волнуются, в повороты входим под свист покрышек. Но все же звук кажется бедноватым и просто невразумительным. Этого-то от Electronic Arts ожидать было трудно.

Но в общем, если поводить итог под расписанным выше, надо отдать игре должное. Физическая модель солидная, искусственный интеллект соперников - на высоте. Не оставим в стороне и возможность апгрейда с помощью заработка денег и покупку более мощных автомобилей. В итоге получим далеко не худшего представителя жанра автосимуляторов.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Реализм	●●●●●●●●○○

Рейтинг 6.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

TOCA 2 Touring Cars

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Codemasters
Разработчик	Codemasters
Требуется	Pentium 166, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II-233, Voodoo2
Multiplayer	Сеть, модем, split-screen

Не станем первооткрывателями, если заявим, что многие, очень многие любители автосимуляторов с нетерпением ожидали релиза продолжения довольно революционной для своего времени TOCA Touring Cars.

Выход другого творения Codemasters – Colin McRae Rally только подлил масла в огонь своей исключительной хитовостью. После столь хорошего раллийного симулятора, надежды на симулятор шоссейно-кольцевой возлагались, прямо скажем, радужные. Только хит, только на «отлично». Таковы были, например, лично мои ожидания. Стоит ли говорить о том, как трудно перестраиваться, как тяжело разочаровываться и менять точку зрения. Однако сделать это все же пришлось. Кое-чего я никак не ожидал от Codemasters. Разумеется, разочаровали штрихи, детали. Но именно такие незначительные как бы мелочи и не позволяют говорить о TOCA 2 преимущественно в восторженных тонах.

Однако скажу сразу, TOCA 2 – вещь, безусловно, весьма и весьма достойная. Просто ждали большего. Но это уже на себя надо пенять, на человеческую натуру.

Много скинов – тело одно

Скинов не тех, которые против негров и расистов, и именно компьютерных скинов. В общем ситуация такова. Перед нами автомобили шоссейно-кольцевых автогонок британской серии RAC British Touring Cars. Позвольте перечислить. Nissan Primera, Renault Laguna, Vauxhall Vectra (английский Opel), Honda Accord, Audi A4, Peugeot 406, Volvo S40, Ford Mondeo. Вот такие машины. К слову – «звери» типичные. Максимально прижатые к земле, на супернизкопрофильных покрышках, обвешанные аэродинамическими юбками. С неизменными спойлерами и антикрыльями. Красивые, очень мощные машины... в жизни (видел, кстати, Vauxhall Vectra (почти кольцевой) в Москве – мечта...). А в игре? А в игре крайне мелочно и некрасиво поступили разработчики (вот он, мрачный случай, под впечатлением от которого и проходило дальнейшее знакомство с игрой). *Кузов для всех этих автомобилей один и тот же.* Если бы не раскраска, то отличить Ford Mondeo от Peugeot 406 было бы крайне сложно. А ведь эти автомобили принадлежат к разным дизайнерским школам! Естественно, кое-где антикрылья оригинальные, кое-где стоечка задняя потолще, но, повторюсь, не машины, а братья-близнецы.

А колеса! Огромные ободья, спрятаны куда-то далеко под колесные арки. Смотрится весь результат на редкость убого – обидно до слез. Впрочем, во время заездов наблюдать за тем, каков дизайн впереди идущего соперника и сравнивать его с оригиналом, и уж тем паче рассматривать колеса, времени не будет.

Немного по-другому обстоят дела с оставшимися машинами. Для них предусмотрен специальный чемпионат – Support Cup. Для того, чтобы открыть гараж со следующим болидом, необходимо терпеливо откататься на предыдущем и набрать необходимое количество очков. В этом кубке мы начинаем на «слабенькой» (всего-то двести лошадей и полный привод!) Ford Fiesta или Formula Ford, а заканчиваем такими образцами как Lister Storm, AC Superbowler, Grinnal Scorpion, TVR Speed 12, Jaguar XJ 220. Машины это абсолютно разные, вот и пришлось разработчиком оставить в стороне лень и потрудиться. И ведь вышло! Автомобили, как снаружи, так и изнутри абсолютно непохожи друг на дружку.

Раз уж речь зашла о видах соревнований, то нельзя не отметить тренировку на специально отведенной трассе, где можно избрать три варианта прохождения – короткий, средний и длинный. Своеобразный испытательный полигон!..

...Так приступим же к тестам

Вообще, соревнования класса Touring Cars на редкость близки простому (заочному) любителю автогонок. Ведь соревнуются там не какие-нибудь сверх-технологичные болиды первой Формулы, а автомобили, прообраз каждого из которых можно встретить на улицах Москвы. Да и управление подобными машинами более понятно и предсказуемо. И почему-то до последнего времени хорошего симулятора этих гонок не было. Теперь есть.

Начнем издалека. В игре появился неизменный атрибут всех игр, которые сколь-нибудь претендуют на звание серьезного автосима – настройки (в первой части, напомним, их не было, да и не больно были нужны). Можно изменить передаточные числа коробки передач, выбрать тип резины, установить жесткость подвески или разобраться с тормозами (сместить тормозное усилие назад или вперед). В общем, необходимый минимум. Но практика показывает, что и без него можно легко обойтись. Настройка весьма общего плана проводится компьютером автоматически перед началом каждого заезда в зависимости от погодных условий. Попытаться внести изменение в плод разумной деятельности искусственного интеллекта – попытка не стоящая времени и усилий – тот все делает правильно.

Итак, берем для начала первый попавшийся автомобиль класса GT, дабы оценить физическую модель игры, и отправляемся на полигон. «Почему же первым попавшимся и сразу всю физмодель?» - возмутится дотошный читатель. Сейчас объясню.

Наивно было бы требовать от авторов игры принципиально разного характера поведения автомобилей. Более того, такое требование мог бы выдвинуть не очень умный или, скажем, плохо разбирающийся в автоспорте человек. Где же подвох? Все просто. Как уже было сказано, за основу берется серийный образец. Он подгоняется под стандарты серии, требования технического регламента. В итоге получается

здакий агрегат с обязательным полным приводом, лимитированной (но все же мало не покажется) мощностью, максимально прижатый к поверхности трассы, с чрезвычайно жесткой подвеской на огромных колесах, обутых в спортивную резину. Так, почему же «доведенный до такого состояния», скажем, Volvo S40 обязан принципиально отличаться от настроенного подобным же образом Renault Laguna? Он и не будет отличаться. Принципы управления такими машинами будут одинаковыми. Разумеется, есть нюансы в настройке подвески, двигатели все-таки не одинаковые, КПП имеют разные ряды передаточных чисел, аэродинамика чуточку разнится, но нам с вами, любителям, этого не заметить. А уж воспроизвести такого рода мелочи в компьютерной игре – надо быть гением. Впрочем, кое-чем машины все же различаются, и этих отличий хватает только для того, чтобы их заметить.

Автомобиль ведет себя на трассе довольно натурально. Широкие покрышки долго не позволяют колесам сорваться в занос, но уж если он произойдет, то результатом почти всегда будет вылет в гравий. Поэтому рассчитывайте скорость при входе в поворот. Если же вы попытаетесь исправить ситуацию экстренным торможением, то, пожалуйста, не забывайте о том, что на гоночных автомобилях АБС нет и в помине, и движение с заблокированными колесами равносильно поездке по рельсам. Автомобиль не повернет. Вывод. Торможение – только перед входом в вираж. А уж если в нем, то на грани блокировки колес.

Есть ручник. Им можно побаловаться лишь в особо крутых поворотах, чтобы мгновенно «переставить» автомобиль, вызвав кратковременный снос задней оси. Но для этого надо очень хорошо владеть навыками управления в TOCA.

Вносит свои коррективы в поведения машины на трассе и погода. На мокром асфальте, разумеется, реакции автомобиля становятся более долгими, вероятность заноса существенно возрастает.

Что касается остальных марок, то и тут характер каждой отражен довольно правдоподобно. Взять, к примеру, легкий Ford Fiesta. Машина понятна даже новичку. Чего не скажешь о Lister Storm. Заднеприводный спорткар крайне своенравен. То и дело срывается задней осью в занос. Разгоняется просто невероятно быстро. Иными словами, driver's car.

Как и в первой части, машины способны гофрироваться. При сильном столкновении, страшно звеня, покидает свои рамки лобовое стекло. Получив пинок сзади, повторяет этот трюк и заднее оконце. Кстати, есть наблюдение, что отсутствие лобового стекла сильно влияет на аэродинамику автомобиля, поэтому не давайте волю деструктивным инстинктам. Игра довольно лояльна к игроку. Все вмятины и прочие несуразности носят чисто визуальный характер, практически не влияя на поведения автомобиля на трассе. После серии лобовых столкновений моя машина могла удовлетворительно передвигаться, задымил лишь мотор (аркадненько, но ведь и для приставок!).

В общем и целом, поведение автомобилей на трассе очень и очень жизненно. Под стать физической модели и управление. Этот тандем не отличается переусложненностью, но времени на освоение все же требует. Научившись водить машину, вы получите от игры массу удовольствия.

Особенно хорошо соревноваться в теплой дружественной компании руля и педалей. Они помогают грамотно проходить долгие пологие виражи, задать движение по которым с клавиатуры – занятие весьма трудоемкое.

Наверняка не разочарует вас и искусственный интеллект. Оппоненты агрессивно настроены, любят подрезать, пихать в кузов. Оказавшись в гуще событий, главное – не толкаться, а контролировать свою траекторию, иначе недолго и на газоне оказаться.

Еду дальше – вижу...

Когда впервые оказываешься за рулем виртуального автомобиля, начинают навязчиво маячить перед глазами и весьма своим присутствием раздражать две вещи. Первая – солнцезащитная полоска на лобовом стекле, которая своей функции по понятным причинам не выполняет, а служит элементом декорации. Вторая – дворники, застывшие почему-то именно по центру окна. Можно оправдать их существование в дождь, но что они тут делают при палящем солнце? Конечно, со временем к этим элементам окружающей обстановки привыкаешь, но все же. Почему-то гораздо нагляднее ездить с выбитым лобовым стеклом...

Кокпит трехмерен. И это правильно. Одно плохо. Торпеда проработана весьма условно и не доставляет абсолютно никакой визуальной услады для взора играющего.

Графика TOCA 2 злободневна. К неоспоримым достоинствам проекта мы со спокойной совестью отнесем сочные цвета, разнообразные текстуры, нужные объекты вдоль трасс. По сравнению с недоделанной первой версией – существенный шаг вперед. А как отражаются ночью фары в мокрой поверхности трасс, как заманчиво выглядят помятые автомобили. Загляденье. Погодные эффекты заставляют поверить, что за стеклом монитора действительно идет дождь, а молния норовит выбить из рук геймпад.

Звук тоже ничего. Пробуксовка, рваный крик двигателя, доведенного до предельных оборотов, удары о днище гравия, пение турбины – все как надо. Правильно, что во время соревнований нет никакой музыки, – ее мы послушаем в приятном и функциональном основном меню.

Пять с минусом

Таким образом, можно выделить три маленьких недостатка. Похожие внешне машины, солнцезащитная полоска и дворники (почему-то казалось, что больше. Все проклятое воображение, которое рисовало TOCA 2 чуть ли не виртуальной реальностью автолюбителя). В остальном, все на пять, в смысле - на десять. Множество различных классов автомобилей, несколько качественно воплощенных реальных трасс. Великолепная модель поведения автомашины и удачно реализованное управление.

Все эти несомненные достоинства гарантируют Codemasters солидную прибыль (что и говорить, они того заслужили, за год с небольшим став одним из законодателей мод в жанре автосимуляторов), а игрокам увлекательное времяпроезжание.

Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.7

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

UEFA Champions League

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Eidos
Разработчик	Silicon Dreams
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233+, 3Dfx Windows 95, 98

Монополизм – вещь полезная. Для тех, кто монополистами является. И деньжата идут, и рынок под контролем, – в общем, обеспеченная безбедная старость детей и внуков. Остальные страдают. Ведь этот самый монополист может в один прекрасный момент расслабиться и, за неимением явных конкурентов, выкинуть на рынок плохой товар. Похожая ситуация сложилась в жанре спортивных симуляторов. Пусть игрушки от EA Sports очень качественны и проработаны (и всегда такими остаются), с каждым

разом они выглядят все привычнее. И старое, то самое старое, которое по идее должно оказаться при условии среднеразвитого склероза новым, уже не выполняет своей функции. Издатели, что поумней, понимают это, они видят, что у игроков возник вполне устойчивый интерес к продуктам со стороны, что если удастся выпустить хорошую спортивную игру, то ее обязательно заметят, и придет долгожданный успех.

Специалисты по маркетингу из небезызвестной компании Eidos отлично улавливают перемены в настроении игроцких масс. Вот уже в третий раз за последние десять месяцев прославившаяся непревзойденной Ларой Крофт компания предпринимает попытку выйти победителем в игре «царь спортивной горы», говоря другими слова – утвердиться в роли издателя неплохих спортивных симуляторов, посвященных футболу. Без колебаний можно назвать первые две попытки неудачными и, перевернув этот лист в истории фирмы, взглянуть на то, что предложили нам на сей раз.

Сила воображения

Когда начинается стартовый ролик, складывается впечатление, что за окном обязательно среда и вечер, а ты сидишь у телевизора в предвкушении, как любит говорить один очень популярный футбольный комментатор «футбольного пиршества», официальное название которого – Лига Чемпионов. Все правильно, уже с заставки нас встречает гимн Лиги, который удивительно серьезно настраивает на футбольный лад. На ум приходит исключительно красивая победа «Спартака» в финале над «Юве» или мюнхенской «Баварией». Пусть на CD-ROM'ах со скоростями ниже двенадцати ролик тормозит безбожно – не важно. Мы уже хотим играть в UEFA Champions League, и этот факт создатели произведения могут спокойно записать себе в актив.

Основное меню игры также исполнено в стиле заставок трансляций матчей лиги – те же цветовые решения, те же шрифты. Только вот незадача, творение Eidos ампутировало у нашего компьютера одну очень полезную конечность – мышь. Поэтому приходится тыкать везде стрелками, а при возможности – пользоваться клавишами геймпада.

Вообще, интерфейс исполнен не совсем удачно. Единственным местным достоинством является стильный внешний вид, а вот пользоваться им неудобно. Оцените следующую шутку авторов. Разобравшись с графическими настройками, управлением (тоже больной зуб, о котором позже), звуком, правилами, мы проводим «первый игровой день» и спокойно покидаем игру. Запустив ее во второй раз, с удивлением обнаруживаем, что все установки невидимой рукой обратили в состояние default, а чтобы в очередной раз не попасться впросак, необходимо после окончания операций с интерфейсом вручную сохранить изменения.

Ну да ладно. Что там с игровыми возможностями? Скажем сразу, они небогаты. Игра явно без размаха, можно даже сказать, на один день. Впрочем, для одной лиги (Чемпионов, напомню) хватает вполне. Есть вариант, в котором вы сами разбиваете команды по группам и начинаете турнир. Есть лига с установленными списками (на сезон 98/99). Есть возможность игры по сценарию.

Что касается последней опции, то раньше она встречалась исключительно в автосимуляторах (помимо, разумеется, стратегий), а вот теперь пожаловала и в спорт. Короче говоря, сценариев разработчики понаделала великое множество, и есть среди них довольно интересные экземпляры. Настоятельно рекомендуем играть в этом режиме.

Неприятности

Поставив графику на максимальные показатели мы спешим на поле, дабы поскорей окунуться в игру, поскорей забить море красивых голов и отпраздновать победу «Спартака» или «Динамо».

Отвлекаясь от темы, задамся во-

просом: «А почему мы так самоуверенны, почему решили, что все будет легко и просто?». Ответ прост. Потому что к этому нас приучили игры от EA Sports. Интуитивно понятные от начала до конца, они позволяли и позволяют даже неопытному новичку сразу почувствовать себя хозяином положения даже (парадокс!) при счете 0:3. В произведениях американских разработчиков управление и игровой процесс построены таким образом, что все практически сразу понятно и доступно. Набор основных команд позволяет бороться на первых порах, остальные, второстепенные клавиши позже, по мере привыкания, украшают общие штрихи игры красивыми финтами или тактическими находками. К этому мы приучены, и каждый раз не находим достойных продолжателей дела в играх от сторонних издателей. Они почему-то не хотят следовать устоявшимся традициям, к которым уже привыкли почти все игроки, увлекающиеся спортивными игрушками. Каждый разработчик пытается самовыразиться, заставляя игроков приспосабливаться к новым методам управления.

Наш случай - не исключение. Сначала предлагают поучаствовать в подбрасывании монетки, затем нажать кнопку для начала игры (боже, какие-то приставочные условности!). Потом непосредственно матч. Звук, к слову, очень и очень хорош. Грамотные комментаторы, трибуны, выкрики футболистов. Твердая пятерка.

А что касается графики, то позвольте мне не откладывать поток критики на традиционный конец статьи, а дать волю чувствам именно сейчас. Камера очень медленно плывет над стадионом. На трибунах машут чем-то многочисленные кто-то туманных очертаний, но машут, за что большое спасибо скажут те, кто любит играть с частотой кадров порядка 8-9 в секунду. От меня, за такой явный затормаживатель, слов благодарности авторы не дождутся.

На поле стоят приличные модели футболистов, каждый из которых чем-то напоминает свой реальный прообраз. Они довольно натурально водят руками, разминаются, покручивают чугунками голов. А камера летит ну очень медленно (сначала списываешь это на чудачество «операторов», но потом приходит другое объяснение такому торможению). Начинается игра, и сразу складывается впечатление, что попал в сонное царство. Вот игрок с мячом. Он бежит. Но в то же время и не бежит как бы вовсе. Действие тормозит жутко, играть просто невозможно.

Возвращаемся в опции, чтобы поставить все на минимум. Сработало! Игроки стали бегать, играть теперь реально (может я жадный и давно пора сделать апгрейд – судите сами P233 MMX, 64Mb, Diamond Monster 3D).

...Но пока все же нереально. В чем дело? Дело в управлении. Оно на редкость чудаковато. Восемь продублированных клавиш управления (для защиты и нападения) поддаются перестройке в соответствии с личными пожеланиями, но легче от этого не становится. Пары действий подобраны на редкость неудачно. Вот и приходится ломать устоявшиеся традиции и тяжко перестраиваться. В этом есть смысл, если игра действительно того стоит. Итак, стоит ли?

PRO ET CONTRA

В целом играть довольно интересно, но вновь управление дает о себе знать. Футболисты весьма неподвластны нашим с вами желаниям. Они реагируют на все команды с существенным опозданием. У нападающих большие проблемы с попаданием в створ ворот. Причем мажут даже в пустую раму наши компьютерные персонажи. Мажут регулярно. А что тогда говорить об игроках, которые сели за игру впервые? При выходе один на один остается уповать разве что на грубый подкат сзади и последующий пенальти. Перехитрить вратаря довольно сложно. А каково отчаяние, когда наносишь удар, казалось бы, наверняка в незащищенный угол, а мяч красиво улетает куда угодно, но только не в цель.

Игроки движутся как реальные прообразы, ибо использована технология Motion Capture. В принципе, к качеству движений претензий нет. Тут и красивые пасы в одно касание шведой, и серии финтов, и грамотные подкаты. Но сказывается отсутствие опыта у разработчиков. EA Sports в последнем творении смогли перебороть болезнь продолженного движения, когда игрок, помимо вашей воли исполнял заранее отснятое движение, ухудшая управление. Silicon Dreams не смогли. Результат, как не трудно догадаться, весьма плачевен. Надо двигаться в обратном направлении, а футболист делает ненужные шаги назад. Но и это еще не все. Движок запоминает ваши действия. Нажали лишний раз на пас, и следующий игрок сделает одно касание с пустотой (если научиться пользоваться этим приемом, можно будет наладить типичную спартаковскую игру).

Ритм поединка весьма низок. Если не сказать больше – тягомотина. Начинаешь раздражаться, наблюдая за вальяжными действиями игроков, и нереально резкими прыжками вратаря. И пусть внешне картина матча довольно схожа с реальностью, игрового интереса от этого не прибавляется.

Что касается действий искусственных оппонентов, то никаких любопытных находок тут по понятным причинам нет. В нападении игроки четко отыгрывают предписанные схемы, точно играя в пас. Однако, изредка кто-либо выпадает из ансамбля и, не обращая внимания на катящийся неподалеку мяч, двигается в своем направлении.

Казнить нельзя, помиловать

Всяческих маленьких минусов в игре настолько много, и они свои постоянным присутствием так сильно давят на психику, что попросту не замечаешь неоспоримых достоинств игры. Чтобы быть объективным, их стоит перечислить. Во-первых, как уже говорилось, очень хороший звук. Во-вторых, управление. Оно довольно детально и если бы не средняя реализация...

В-третьих, перед нами первая игра, посвященная Лиге Чемпионов. И первая, в которой сила наших команд отражена объективно, а фамилии игроков не напутаны.

Игрушка, бесспорно, окажется интересной для всех тех, кто неравнодушен к виртуальному футболу, а вот новичкам лучше обратиться к творениям EA Sports. В целом же, нельзя не признать, что у Eidos с каждым разом получается все лучше и лучше. Глядишь, к чемпионату Европы и образуется что-то совсем хорошее.

Леонтий Тютелев

Viva Football

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Silicon Dreams
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 3Dfx
	Windows 95, 98

За время нашего знакомства эта игрушка успела меня дважды меня порадовать и трижды разочаровать.

Началось все весьма радужно, – большим плюсом оказался сюжет (о котором будет рассказано позже), затем я попал в основное меню, и оно меня, откровенно говоря, не порадовало; потом начался игровой процесс, не поддерживающий родной геймпад, и он (процесс) в свою очередь произвел на меня весьма удручающее впечатление. Но со временем перспектива выступления за сборную великого и могучего Советского Союза стала такой заманчивой, что после долгих,

упорных тренировок, я приручил своеобразное управление и овладел искусством достойного сопротивления. Получая удовольствие от исторических поединков, я все же умудрился разочароваться в Viva Football еще один раз. Визуально-звуковое оформление проекта крайне бедно... однако давайте обо всем по порядку.

Виртуальная история футбола

В принципе, идея не нова. На моей памяти две игры затрагивали исторический материал и обращались к великим поединкам прошлого. Это летние произведения, выпущенные во время проведения чемпионата мира по футболу во Франции. Речь идет о Three Lions и World Cup 98. Однако, те игрушки касались аспекта весьма поверхностно, отдавая ему второстепенную роль. Назревало что-то, что целиком и полностью основывалось бы на исторических событиях. Тема-то ведь довольно интересная. Свято место пусто не будет, и вот мы имеем честь лицезреть виртуальный справочник по истории футбола, в которую мы реально можем внести изменения исключительно своей игрой.

Да, работа программистов из Crimson действительно достойна уважения. Ребятам пришлось перелопатить десяток справочников, чтобы получить достоверную информацию, касающуюся каждого футболиста, который выступал за сборную своей страны (если та находилась под юрисдикцией FIFA) аж с 1952 года.

Вас, наверное, интересует, как обстоят дела с командой СССР? Превосходно. Уже в первой сборной обнаруживается достоверная информация обо всех футболистах. Лев Яшин, Игорь Нетто, Валентин Иванов, Эдуард Стрельцов – легенды отечественного футбола разных эпох присутствуют в игре, предоставляя нам уникальный шанс сыграть за них. К слову, сила игроков того времени хоть и отражена условно, но примерно соответствует реальности (Яшин стоит в раме очень достойно!).

Стоит отдельно отметить вступительный ролик. Находка авторов крайне интересна. Нам демонстрируют лучшие моменты финалов мирового первенства, построенных на движке игры. Вот, Марадона забивает памятный гол рукой, вот Роберто Баджо посылает мяч в серии послематчевых пенальти выше ворот, вот Роналдо на последнем чемпионате бьет в падении головой...

Аркадная история футбола

Произведение Virgin стоит того, чтобы к нему привыкнуть, понять все хитрости и нюансы. Признаюсь честно, на первых порах я, что называется, плевался. Все мне не нравилось, все раздражало. Начиная с перспективы игры на клавиатуре (ну, не приучен я в спорт на "клаве" играть!), и заканчивая странноватыми принципами управления.

Футболисты, почему-то, отдавали неточные пасы на пустое место, игра в защите упорно не желала налаживаться, на протяжении нескольких матчей (посыпаю голову пеплом) я не мог не то чтобы забить гол, не удавалось элементарно подержать мяч в центре поля. И вроде – самое время забросить игрушку куда подальше, и в сердцах написать предвзятую рецензию, – нет, что-то постоянно удерживало у монитора, и старание со временем принесло свои плоды.

Первый сезон, и сборная СССР проваливает квалификационный турнир, делая сомнительные ничьи со сборной Финляндии и пропуская два безответных мяча от средненькой Польши. Да за такие результаты в те времена спортсменов, чего доброго, объявили бы врагами народа! Со временем, правда, игра национальной команды обретает стройность, приходит стабильность. Апофеозом становится победа 5:0 над турками в Анкаре. Дальше наступает время чемпионата мира в Чили...

Viva Football держит в напряжении, буквально заставляет себя проходить. Когда я проводил заключи-

тельный матч квалификационного турнира на очередном ЧМ, то и дело ждал бегущей строки (новшество!), дабы узнать результат другой пары из моей группы – решалась судьба первого места.

Ну, а в общем, если говорить об игровом процессе непосредственно, следует признать его аркадным. Viva Football по уровню исполнению находится где-то между FIFA 96 и 97 от EA Sports. Со своими нюансами, разумеется. Так, можно воспользоваться интересной клавишей Keeper Panic, тогда защитник откинет мяч вратарю. Радует возможность обыграть вратаря. Он кидается в ноги, а мы в сторону – мяч в пустых воротах.

AI соперника неплох. Типичный аркадный интеллект. Замечена особенность компьютера кидаться всей командой вперед, существенно оголяя тылы.

Отдельного упоминания достойны действия нашего вратаря. Управляется он программой и, в принципе, со своими обязанностями справляется неплохо. Вовремя выходит из ворот, забирает мячи на угловых. Но может и ошибиться, пустив, абсолютно ненужную «бабочку».

Немое кино?

Теперь пришло время поговорить о внешнем виде стадионов, на которых проводятся соревнования, игроках, даже о том, как выглядит мяч. Иначе говоря, о графике Viva Football.

Помните, я говорил об уровне игрового процесса. О том, что он остался где-то на рубеже 96–97 годов. Так вот, графика выглядит разве что чуть-чуть посовременней (наверное, из-за того, что использует 3Dfx). Стадионы – так себе. Текстуры бэкграунда – довольно средне. Качество проработки игроков? Оставляет желать много лучшего. У футболистов есть подобия лиц, но о таких мелочах, например, как воротнички и шнурках или коричневый мяч, которые были в World Cup 98, придется забыть. Да, и вообще, от современности «ретро»-матчи отличаются лишь тем, что подаются в черно-белой перспективе. Даже реклама на стадионах та же (оказывается, Virgin существовали еще в начале пятидесятых).

Нельзя не вспомнить и о технологии Motion Capture. Здесь все очевидно. Ребята отсняли парочку движений и сразу же удовлетворились результатом проделанной работы. Радость всегда выражается одними и теми же позами. Жесты судьи одинаковы. Падения – братья близнецы. Финтов – необходимый минимум. Непохвальный минимализм, короче говоря.

Та же ситуация и со звуком. Нет комментатора, и после практически всех современных спортивных игр создается впечатление, что перед тобой немое кино, настолько блекнет атмосфера без тривиального диктора. Звуковая гамма, если говорить в целом, весьма однообразна, сэмплов – кот наплакал.

Даже несмотря на то, что конец рецензии всячески «опускает» новую футбольную игрушку, эксперимент Virgin, по большому счету, стоит признать успешным. За слабой графикой, невыразительным звуком и аркадным геймплеем стоит, тем не менее, очень мощный сюжет, который и заставляет двигаться вверх по спирали мировых кубков, выигрывать очередные виртуальные титулы для нашей, не избалованной футбольными победами державы (или кому – не нашей).

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.8

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Reckless Driver

Outrage

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	NMS
Разработчик	NMS
Требуется	Pentium 166, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 200, 3Dfx
Multiplayer	Сеть, split-screen
	Windows 95, 98

Грех жаловаться нам, любителям аркадных поездок на очень разнообразных и предельно футуристических махинациях очень далекого и совсем близкого, настолько, что даже руками можно ощупать... правильно! - будущего. Грех... Да, мы и не жалуемся. Как новый месяц, так и зовут в редакцию за очередной порцией товара. Просят оценить и поделиться. В последнее время, правда, поток заметно оскудел, и в мой невод попался лишь один рыб по имени Outrage. Рыб светился прозрачным цветастым, ускоренным хвостом, манил истребителями заземленными, в брюхе содержал кучу бонусов, включая ускорение (куда без него в наши тяжелые времена, ускорение – фактор аркады, можно даже программу «прожектор ускорения» провозгласить, ладно, хватит). В общем, все как обычно. Мы того рыба прямиком в «сидиром»...

Витиевато, знаете ли...

Сашу Пушкина люблю, в школе, бывало, читал, оторваться не мог. Словечками поэт недюжинными предпочитал кидаться, многому меня, Драйвера необразованного научил. Но хватит грустных воспоминаний...

Скажу сразу, без вылазок в карманы за словами (не мой стиль) - Outrage запомнился трассами. Хоть и ненадолго, но все же. В остальном – заурядно, но по-современному. Однако позвольте о трассах.

Они, конечно же, не станут откровением ни для кого. Вот. Но безупречны и хороши в любом случае. Горочки и подъемчики, сужения и расширения. Возможность нагло и очень хорошо срезать – это хорошая возможность, и не всегда мы имели честь ее лицезреть в играх подобного жанра. Однако надоедливые чек-пойнты нет-нет, да обломят весь кайф. Ведь срежем по неопытности, а там, в противном узком повороте останутся без внимания маленькие тщедушные столбцы, прозванные очень давно кем-то прижившимся названием «проверь точку». Вернемся, проверим, но уже не первыми, я четвертыми, а то и пятыми станем. А за победу – страшно подумать – 1000000 очков, не мелочась, присуждают... Маловато, в общем-то, будет...

Трассы содержат просто недетское количество альтернативных маршрутов, развилок, и прочих хитростей. Можно одолеть участок по мосту, а можно под мостом, искупав тело нашего истребителя на неизвестно какой подушке в прозрачной водной глади замкнутой реки (рекоподобного озера). Короче говоря, дорогие мои, если вы еще читаете эти разглагольствования самодовольного типа, то знайте, ему эти витиеватые трассы (расположенные в различных погодно-климатических условиях) понравились.

Аплодисменты из студии

Да, в остальном игра не заслуживает ни оваций, ни аплодисментов (даже сидя), ногами топать тоже не будем, просто все хорошо. Хорошо, в какой-то мере добротно, чуть-чуть не как у других, но скучно. Пройти игру можно сев, отыграв полчаса и так ни разу (!) не напрягшись. Плоховасто это. Вина возлагается на глупый и пассивный во всех отношениях AI. Компьютерщики догоняли меня лишь в случае неиспользования ускорения (мной, разумеется). Робко постреливали мне вдогонку абсолютно невразумительными снарядами в виде ничуть не самонаводящихся ракет, какого-то «мортара», да попискивающего звуками 16-ти битной приставки робкого лазера. Да и что говорить обо всех этих бонусах, если за эти жалкие полчаса не было на моих глазах прикончено ни одного оппонента. Воистину, ускорение в этой игре решает если не все, то очень многое, что почти все, а так как «почти» не считается, то все же «все».

Управление реализовано с потугой на революционность. Не знаю как вам, а мне не приходилось на своем веку встречать кольцевую гонку, в которой была бы реализована функция стрейфа. А тут вот встретилась, сразу доказав свою полнейшую несостоятельно и ненужность. В остальном же, движения нашего агрегатика напоминают лодочные реакции (Speedboat Attack и Powerboat Racing – игры неказистые).

Полчаса из жизни одного водителя

Да, я потратил на эту игру целых тридцать минут своей драгоценной жизни. Я понял, что в принципе, время это прошло зря, что никаких положительных выводов я из игрового процесса не вынес, что даже, несмотря на всю витиеватость трасс, больше одной второй двух сорок восьмых одной триста шестьдесят четвертой одной сотой века (те самые 30 минут) я эту игру помнить не буду. Что с того? В общем-то, ничего.

Стоит сказать парочку добрых слов в адрес графики и звука, ведь они того заслуживают. Вот идешь по магазину и смотришь на продажные вещи, завернутые в красивые упаковки. Каждая нарядна, каждая хороша посвоему. Но черты, если товары одного плана, общие. Так и с нашими всеми этими аркадами. Все красиво. Все звучит, но, в общем-то, все одно и тоже.

Ладно, хватит строить из себя умного, все равно не получается, скажу кратко и отнесу себя к талантам. Средне.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.7

Время освоения: до 15 минут
Сложность: крайне низкая
Знание английского: не требуется

Reckless Driver

Super Bikes World Championship

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Virgin/Milestone
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 166, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 200, 3Dfx
Multiplayer	Модем, Сеть

Мотоциклы... Мото... Циклы... Колеса в количестве двух. Двигатель с оборотами до 15 тысяч. Без крыши над головой. То и дело коленку разобьешь. А уж если упадешь...

Да, с пассивной безопасностью у двухколесных «автомобилей» дела обстоят сейчас так же, как и в тот прекрасный момент, когда этих двуногие пернатые были изобретены. Скажем больше, все гораздо хуже. Ведь в те времена скорости были не такими. Ой, не такими! А теперь как грохнешься, как и накроет тебя сверху многокилограммовый зверь при движении параллельно поверхности земли в 237,5 км/ч – и все. А вы говорите зйрбзги.

Впрочем, есть и обратная сторона медали. Скорость. Весьма дикан. Кто сказал Lamborghini Diablo? Что-что, кажется, я слышу Aston Martin Le Mans? Забудьте, дорогие мои. За три секунды до ста км. в ч. не разгонится ни один суперкар. А вот мотоцикл, – пожалуйста. И не один...

Великолепная пятерка

Компания «Спорты от EA» никогда не занималась выпуском авто- или мото- имитаторов. Плодили, знай себе, футболы да хоккеи и в ус не дули. Однако, являясь подразделением небезызвестных «Электронных Искусств», компании, которая недавно покупала всех подряд, вынуждены были профилек-то расширить. Иными словами, купили EA Virgin с причитающимся Milestone и отдали их в полное и безраздельное властвование EA Sports. В итоге «Супербайк» вышел под спортивным соусом.

И это, в общем-то, правильно. По сути дела имеем же мы дело с авто, пардон, мотоспортом. Реальным, до самых краев наполненным столь любимыми народом лицензиями. Все трассы соответствуют самым настоящим тем, что раскиданы по всему земному шару и на которых так любят соревноваться настоящие самоубийцы по прозвищу мотогонщики.

Кстати, и мотоциклы в игре реальные. В наличии производители, определяющие, как говорится, лицо жанра. В представлении, по общему мнению, не нуждаются, но перечисления, по-моему, достойны. Это Dukati, Honda, Kawasaki, Yamaha и Suzuki. Причем, не просто мотоциклы от этих компаний, нет. В нашем безвозмездном пользовании лучшие, спортивные, очень мощные, сверхбыстрые, неуправляемые (больше, больше эпитетов!), красивые, бензиножрущие, э-э-э, резиножующие... В общем, просто хорошие машины.

Роскошь

А игрушечка богата. Весьма она богата на всевозможные настройки, варианты соревнований, режимы игры и тому подобное. Это размах, который нельзя не оценить по достоинству.

Тут вы найдете два диаметрально противоположных варианта заездов – аркада и симуляция. Внутри каждого из которых вашему вниманию будет предложено ровно пять уровней сложности. Это уже не тесно. Тут есть, где разгуляться разномастным породам геймеров.

Вот, к примеру, я - «Вася с горы», и моему супернавороченному компьютеру три дня от роду. Помню я, что годик назад играл в гостях у Пети Кукуева в «серьезнейший мотосимулятор» Moto Racer. Помню, было в кайф, только сперва сложно, но, в общем, еще охота.

Такому вот Васе, разработчики с почтительной улыбочкой на услужливой физиономии, предложат режим аркадный. И будет наш сынулька слюни пускать и ушло похрюкивать от восторга, кувыркаясь в куче себе подобных аркадных сотоварищей, срезая по газонам, в общем, упиваясь бурным геймплеем.

Но тут появится пятидесятилетний Цилиндр Поршневой, многолетний кольцевик, призер чемпионатов СССР по всем вида авто и мотогонок. Человек тяжелого характера, который на глазах у изумленной общественности на Кузнецком Мосту публично надругался над пиратским компактом с NFS 3 (то же самое проделал потом и на Горбушке). Он не прощает авторам гоночных игр мелочей вроде автоматического заезда в боксы или отсутствия камеры “из глаз”. Он презрительно осмотрит приутихшего Ваську и строгим глазом заглянет у сладкие очи издателей. Но они не спасуют. Они включат симуляцию, они поставят все на максимум и, когда наш герой вдруг сорвется с мотоцикла в повороте и, недовольный собой, характерно крякнет, смогут с уверенностью в голосе объявить, что их произведение – лучший на сегодняшний день мотосимулятор.

Ну, а если представители крайних настроений остались довольны, порадуются и средние геймерские массы, – это закон.

Впечатлен!

Но довольно стиля литературного. Давайте ознакомимся с впечатлениями автора.

Автор впечатлен. Он долго не мог остановить свой выбор на каком-нибудь коне. Уж больно хороши они были – каждый по-своему. Потом он еще столько же не мог определить, в каком режиме кататься. Остановился с непривычки на аркадном. Начал чемпионат.

Аркадное первенство по понятным причинам лишено условностей, присущих настоящему, типа «хардкор» симулятору (вряд ли happy). Тут все лаконично. Трасса – три круга – на финише раздел очков. Треков двенадцать – играть приятно. Ведь и погода меняется, и мотодромы разнообразные. Хороший гид-ознакомитель для тех, кто решился серьезно взяться за детище EA Sports. Свыкнитесь с управлением, познаете «толстости» (тонкости познаете потом – в режиме симуляции) игры.

Победив или проиграв, но с игрой в безусловном порядке ознакомившись довольно плотно, мы приступаем к режиму симуляции. Находим в нем, кстати, некоторые огрехи авторов. Ведь, в зависимости от уровня сложности, те или иные вспомогательные опции включаются автоматически. Ну да ладно. Начинаем чемпионат и сразу осознаем, что все действительно весьма серьезно. Куча настроек – раз. Все дни - соревнование с тренировками и прогревочными кругами – два. Море статистики и разноцветных графиков – три. Мутировавшее управление – четыре (и самое главное).

Играть в режиме симуляции на устройствах цифрового типа – клавиатура, геймпад – занятие, достойное закоренелого мазохиста. Управление мотоциклом построено таким образом, что удержать байк привычными периодическими нажатиями на кнопку в радиусе нужной траектории практически невозможно. Гонщик всем телом кладется на пол, увлекая туда же мотоцикл. Иными словами – ой! упал. И так по двадцать раз на круг. Нет, определенно режим симуляции для тех, кому это надо и для тех, кто при этом «надо», владеет рулем каким или захудалой «палкой веселья». В общем, коллеге Тютелю (не обижайся, Лева!) стоило бы предложить.

Но красиво...

Да, графика на уровне лучших домов Европы. А лучшие дома Европы обращают пристально внимание на следующие детали.

Во-первых, конечно же, быстродействие. Куда без него в игре, где реализовано столь чуткое и натуральное управление. Быстродействие вас порадует. Игра охотно идет даже на двухсотом пне, вооруженном до зубов трехмерных мальчиком-акселератом (в смысле акселератором) при средних установках.

Однако (это, во-вторых) надо хоть раз поставить все на On, увидеть Super Bike во всей красе и не умереть. Он того недостоин, как красив бы не был. Но, бесспорно симпатичны тени. От деревьев, от мотоцикла, даже от колес. Очень заманчивы погодные эффекты. И дождь и вьюга (это я, конечно, зарапортовался, вьюги нет, но есть пасмурность). Все на своих местах. Текстура зрителей – согласно билетам. Они, очень умело кричат, когда мы проносимся мимо. Зрители любят своих героев. Да, со звуком (в-третьих) все тоже очень даже ничего... особенного, но вполне качественно и слухательно.

Super Bikes World Championship – без сомнений хит. Игра многоплановая. В ней есть все, что нужно для достижения уж если не статуса бессмертного, то долгоиграющего в любом случае.

NASCAR Revolution

Леонтий Тютелев

Жанр	Автосимулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 133, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 166, 3Dfx
	Windows 95, 98

Ох, и не ожидал я такого поступка от любимых горячо EA Sports. А, впрочем, понять их можно – американские души. Это сугубо их кайф. Вот он – понятный овал. Вот – простой парень, который сейчас, по-голливудски улыбнувшись, сядет за руль почти серийной машины и сотворит нам фон в виде 200 кругов по трассе для того, чтобы мы не заснули, кушая попкорн...

А если серьезно, то заокеанские любители автогонок наверняка вне себя от восторга. Они спешат познакомиться с очередной вариацией на тему овальных развлечений. И люди эти могут быть вполне удовлетворены увиденным. Я плохих игр от EA Sports не видел и не увидел после знакомства с NASCAR Revolution.

Игра, разумеется, лицензирована, поэтому порадует знатоков всеми командами чемпионата, всеми овальными и не совсем трассами, скрупулезно внедренными правилами. Не стоит сбрасывать со счетов и детальную настройку болида, которую вы сможете провести до и во время соревнований, если, конечно, что-либо в этом смыслите.

Сказывается в оформлении действа давняя тяга американской компании к преподнесению игры как прямой трансляции реального события. Вот и здесь. Перед началом чемпионата два наверняка знакомых американским любителям спорта комментатора долго распинаются о раскладе сил, так не до чего путного и не договариваясь. А на автодроме поют обязательный в таких случаях гимн.

Соревнования проводятся под неплохой звуковой аккомпанемент, выраженный ревом двигателя, свистом резины, звуком столкновений и щелчками коробки передач. Соревнования представлены в неплохой, но, в то же время, ничем оригинальным не блещущей, графике. Машины красивые, задники – средние. По традиции богат, изящно анимирован, послушен и красив интерфейс.

А если попытаться вынести игре приговор, то надо будет сказать, что произведение, откровенно говоря, не интересное, хоть качественное и в меру красивое.

Леонтий Тютелев

Nascar Craftsman Truck SeriesRacing 1999 Edition

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Sierra
Разработчик	Papyrus
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 3D - уск. Windows 95, 98

Как это обычно бывает, компания, добившаяся ошеломляющего успеха на одном поприще, не стоит на месте, а стремится упрочить положение, расширяя диапазон своей деятельности. Это правило редко встречает исключения. Вот и ассоциация NASCAR _ объект идолопоклонничества американцев, образованная когда-то давно несколькими бутлегерами, не остановилась на соревнованиях пресловутых stock-cars. Идея новых соревнований лежала на поверхности прозрачной американской души. Раз пользуются бешеной популярностью гонки на серийных легковых автомобилях, то почему бы не устроить заезды по овалам на не менее почитаемых в Штатах пикапах? Не вопрос! Получите новую порцию каруселей, любители воздушной кукурузы и очень сытных чизбургеров.

Секреты долголетия

По-моему, где-то в недрах двух компаний _ Sierra Sports и Papyrus сидит какой-то очень важный и отчаянный в душе консерватор. Эта персона непрестанно давит на кропящих над новыми проектами программистов, заставляя тех из года в год поставлять игрокам чуть подправленные варианты предыдущих версий. Появилась даже народная примета - если на коробке проставлен логотип НАСКАР и Сьерры, значит, и интерфейс и графика игры ни в коем случае не порадуют нас новизной и уж тем более революционностью.

Я вспоминаю самый первый NASCAR Racing, который играбельно шел в разрешении 320X200 при минимальной детализации. Я вижу совсем новый проект, посвященный гонкам на пикапах. И что же? Несмотря на качественный рывок в графическом плане, обусловленный исключительно приростом средней производительности ПК, но никак не усердием программистов, это братья-близнецы. Интерфейс, как и несколько лет назад, встречает нас стандартным набором опций и гробовой тишиной. Лист настроек не претерпел каких-либо существенных изменений, а опция по раскраске кузова все так же греет душу.

Быть может, в США проводился какой-либо хитрый (из очень любимых там) опрос с целью выявления изменений, которые тамошние люди желают видеть в наскаровских играх от Papyrus, и янки оказались на редкость консервативными персонами?

Как бы то ни было, но и физическая модель игрушки будит во мне сладкие ностальгические чувства. Мы действительно движемся вперед и делаем это быстро. Наш автомобиль откликается на повороты. НО! После жизненно динамичного Colin McRae Rally или TOCA 2, тутошний алгоритм, ответственный за поведения автомобиля на овале выглядит страшнейшей архаикой. Повороты в одной плоскости без малейшего намека на крен кузова, однообразные развороты вокруг своей оси. Такое впечатление, будто нам подсунули симулятор железной дороги. На редкость смешно выглядят столкновения. Стоит нам задеть хоть чуть-чуть кузов едущего впереди пикапа, как тот моментально замутит разворот на триста шестьдесят градусов и направится прямиком на обочину.

А вот мнутся автомобили очень красиво и на редкость натурально. Впрочем, припоминаю я, что примерно так же все обстояло и в первом легковом НАСКАРЕ.

Неспешные соревнования

К счастью, грузовой НАСКАР не отличается таким размахом, как его легковой собрат. Соревнования проходят на восьми овальных треках, чего вполне достаточно. Овалы большей частью маленькие и неприхотливые. Антураж трасс наталкивает на мысль, что заезды проходят в провинциях Техаса и Алабамы, а в зрителях числятся исключительно местные комбайнеры и скотоводы. Все это создает такую милую деревенскую атмосферу.

Соревнование не отнимут и десятой доли процента вашей нервной энергии. Кругов очень много и успеть поправить ситуацию вполне реально. Классическая формула соревнований позволит вам сперва потренироваться, затем отметиться в квалификации, далее для сугреву принять участие в warm-up и лишь потом отправляться в гонку. Соперников по умолчанию предлагают тьму-тьмущую. Что-то порядка сорока. Для таких маленьких трасс их слишком много. Как много и 15 процентов протяженности гонки,

которые состоят из 30 с лишним кругов. В общем, покопайтесь в настройках, отыскав для себя золотую середину.

По поводу графики в общих чертах я уже говорил. Ну, а если конкретнее, то она все же получше, чем в NASCAR 1999 Edition. Смотрится очень мило, но, в то же время, не содержит в себе абсолютно никаких новомодных эффектов. Зато бегает быстро и от вождения не отвлекает. Есть и звук. На уровне начала девяностых.

В общем, такая вот неприметная и спокойная по все параметром игра. Можно сесть вчетвером, запастись гамбургерами, попкорном и безалкогольным пивом, поставить максимальное количество кругов и, сменяя друг друга за рулем, как дальнобойщики, приятно провести время. При одном непременном условии. Вы должны быть (хотя бы в душе) истинным патриотом американской отчизны.

Игровой интерес ●●●●●●○○○○
Графика ●●●●●●○○○○
Звук и музыка ●●●●●●○○○○
Реализм ●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.0

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Василий Андреев

Unknown
Quest for the Golden Dragon

Жанр	RPG
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Ross Systems
Дата выхода	Конец 1999 года Windows 95, 98, NT

Предыстория - полный прочерк

Много ли есть ролевых игр (сиквелы, чур, не считать!), где мы с самого начала знаем о мире, который есть театр, и обитающих на его сцене актерах - я даже не говорю все! - хотя бы процентов пятьдесят? Лично мне таковые не известны. Какой бы предысторией или вступительными роликами ни оснастили игру создатели-разработчики, все равно с первого же энтера мы попадаем в самую серединку неизвестности. Поделать тут нечего: пока не изобретут внутричерепные модули памяти, начинать нам придется либо с полной амнезией, либо неосведомленным приключенцем первого уровня и с никакой пожизненной Lore. Неизбежно.

Остается расслабиться и сделать из неизвестности главную игровую фичу.

В начале были кубики

Так и поступил Кевин Росс (Kevin Ross), когда в 1991 году засадил своих друзей за самодельную настольную RPG с названием Unknown. Все было честно: игроков с первой заглавной "U" предупреждали, что в начале игры они не получат почти никакой информации, да и по ходу дела многое останется для них Неизвестным.

Потом выяснилось, что в Unknown есть то, чего остальным RPG не хватает, и Кевин с друзьями решили попробовать сменить карандаш и кубики на компьютер, дабы вернуть традиционный дух туда, откуда его постепенно изгоняют посредством плавно-полигонной графики и скрещивания с элементами action.

Вот так и получилось, что, начиная с 1993 года, маленькая и никому не известная компания Ross Systems стала медленно и вдумчиво обшаривать чаты, ньюсы, онлайновые и не очень ролевые игры, тихой сапой наковыривая изюминки для собственного хлебобулочного изделия в жанре RPG. То, что у них получается, не лезет ни в какие... то есть, я хотел сказать, ломает все традиции и каноны - и RPG'шные, и онлайновые. Так этим канонам и надо.

Коллективизация и наоборот

Unknown изначально рассчитана как на индивидуальную, так и многопользовательскую игру через Интернет (одновременно смогут баловаться несколько сотен человек). Разумеется, с переходом в онлайновый режим геймплей неизбежно будет меняться (добавятся всевозможные удовольствия от взаимодействия с другими игроками), а вот сюжетная линия останется прежней, причем все события, связанные с приключениями вашего героя, будут влиять не только на него и сопутствующую ему партию, но и на весь игровой мир в целом - как в старых добрых настольниках.

Чтобы избежать перенаселенности (вспомните печальный опыт толкучки в Meridian 59), вселенная Unknown будет существовать сразу в нескольких экземплярах, причем между расположенными на соседних серверах параллельными мирами можно будет перемещаться. Правда, все уникальные артефакты, предметы и заклинания таскать за собой не получится - обидно, но справедливо.

Кстати, плата за пользование россистемским сервером взыматься не будет, покупать придется только сам CD.

Сюрприз или засада?

Когда Кевина Росса спрашивают о сюжете Unknown, он старается отмолчаться, а если и отвечает, то изрекает примерно следующее: "Действие начинается в городе ShessShessmarlown в государстве Unknown. Основное направление игры - борьба добра со злом. Те, кто будет играть в сольный вариант, часть предыстории прочитают на первой же странице руководства. Ну, а в мультиплейере главная сюжетная линия меняется по ходу дела, и игрокам предстоит самим выяснять, что там происходит." Не густо, но ничего не поделаешь - неизвестность, так неизвестность.

Про географию известно куда больше. События разворачиваются на континенте и двух прилегающих островах. В дальнейшем, особенно в онлайновом варианте, возможно добавление новых игровых территорий и уж, во всяком случае, они появятся в продолжении (Quest for the Golden Dragon - это только первая часть, а всего запланировано по меньшей мере пять).

Помимо главного города, есть еще шесть поменьше, плюс десять деревень, город в руинах, несколько десятков храмов, а также пятьдесят пять специальных локаций - от гробниц и замков до пещер и заброшенных шахт. Пространство между упомянутыми достопримечательностями заполнено лесами, равнинами, озерами, пустынями, болотами и горами, которые населены всякой нечистью настолько плотно, что больше похожи на одно большое подземелье. Территория разнообразна, и перемещаться по ней придется самыми разными способами: верхом, в повозке, на корабле, пешком, бегом и на крыльях - магических, собственных или чьих-нибудь еще.

Занимают все эти красоты площадь в две трети ультим-онлайновской Британнии, здесь чередуется день и ночь, меняется погода, и то и дело случаются стихийные бедствия. Которые могут и не пройти бесследно - даже в самый безобидный дождик можно простудиться и заболеть, в мороз без теплого плаща луч-

ше всего сидеть дома, а ночью, коли луна сокрылась за облаками, без факела или ночного видения вы не увидите даже шнурков (например, в руках пришедших за вами киллеров).

Ручки, ножки, огуречик...

Разговор о населении лучше всего начать с себя любимого, то есть с генерации персонажа. Дело это непростое - даже выбор расы превращается в подробный анализ преимуществ и недостатков каждой из 16 возможных "национальностей". Тем более, что кроме традиционных рас (люди, эльфы, гномы, хоббиты) и тех, о способностях которых еще можно догадаться (ясно, что минотавры сильны отнюдь не умом, а кошколюди отличаются ловкостью), здесь есть очень редко встречающиеся в играх создания - людизмеи, например, или же совершенно уникальные расы, вроде Xeletrabe: маленькие и хрупкие, очень боятся холода, а потому постоянно кутаются в тридцать три плаща, их трехпалые лапки не могут держать меч, зато когда дело касается магии - это просто учитель Йода. Вот и ориентируйся после этого по одежке!

Выбирая расу, следует учитывать не только 7 геройских атрибутов (Силу, Интеллект, Мудрость, Скорость, Здоровье, Удачу и Общительность), не только ограничения по скиллам и профессиям, но и то, что некоторые расы находятся в постоянной вражде друг с другом: эльфы не любят гномов, барракониды ненавидят змеелюдей, а кентавры конкурируют с минотаврами. Дело доходит до того, что представителям некоторых рас не позволяется заходить в поселения их антагонистов, да и в партии они не уживаются.

Игра в классы

Меня порадовало, хотя и немного удивило, число заявленных классов. Их, ни много, ни мало - 11 основных плюс 8 производных, например, ассасин получается из вора. Итого 19, причем любимый и универсальный Custom отсутствуют как класс :) . Часть имеющихся профессий вполне традиционна и занимает очевидное место под солнцем Unknown: файтеры машут мечами, присты лечат, маги кастуют, а воры убивают и грабють. Однако, кроме уже названных и хорошо всем знакомых классов, столь же скучно-обыкновенных в фантазевых RPG, как водители трамвая или почтальоны в мире обыденном, имеются мистики, друиды, мудрецы, алхимики, барды и некроманты. Что и кто скрывается за этими названиями, придется выяснять на их собственной шкуре - в процессе примерки. Все-таки, это не AD&D, и все "совпадения с другими профессиональными объединениями" разработчики просят считать чисто случайными. Есть даже совсем уж отдельный и редкий класс - вампиры. Видимо, при генерации такого персонажа не обойтись без прививки в яремную вену.

Из выбора класса следуют возможности персонажа - доступные скиллы и умения. Некоторые, конечно, являются более-менее общими, другие же жестко привязаны к определенным классам. Среди заявленного: астрономия, плавание, стено/скалолазание, кузнечное дело, владение мечом и луком, умение прятаться, воровство, маскировка, торговля, умение управлять кораблем, магия, а также сопротивляемости разных видов, всего - больше 50 скиллов.

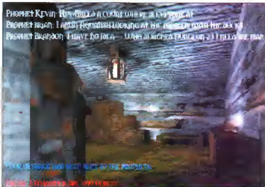
Заклинания, коих около полутора сотен, распределены аналогичным образом: у некоторых классов есть свои специфические заклялки, но основные спеллы, вроде исцеления, являются общими.

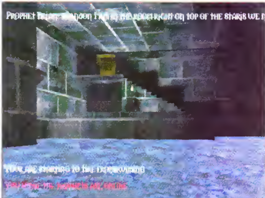
Класс недостаточно выбрать, ему необходимо соответствовать, например, выдерживать элайнмент (ассасины могут быть только evil, а мудрецы - только good), совершать подобающие поступки и не совершать неподобающих. Так, если паладин возьмет меч и отправится творить добро направо и налево, да еще в особо крупных размерах, никто ему специального окошка с надписью "этого вам не положено" не выведет, но через некоторое время такого рубаку-парня из паладинов просто выпрут.

Дама с hell-hound

Любой герой имеет право завести себе домашнее животное, которое будет сопровождать его во всех приключениях. Чтобы ваша партия не превратилась в филиал уголка Дурова, каждому, будь он хоть PC, хоть NPC, разрешено иметь не более одной зверушки за раз. Вашими питомцами могут быть кошки, собаки, львы, медведи, ящерицы, а также грифоны и драконы.

Для приобретения наиболее интересных "меньших братьев" придется выполнить специальный квест, а то и не один. Разработчики говорят, что усилия окупятся сторицей: например, на грифоне можно летать, а дракон умеет кастовать боевые заклинания, да и сам дерется неплохо. У многих





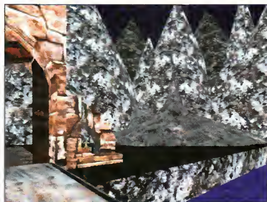
менее экзотических союзников имеются дополнительные возможности (вроде хорошего нюха, ночного видения или острых зубов), которые могут оказаться чрезвычайно полезными.

Кстати, как и все прочие существа в Unknown, звери-помощники набирают опыт и растут в уровне.

Развитие и окручение

Как я уже проговорился в конце предыдущего абзаца, любое развитие в Unknown основано на получении опыта. При наборе определенного количества экспы, персонаж получает некоторое число скилл-пойнтов. Их можно распределять любым образом - хоть на развитие умений, хоть на увеличение атрибутов до самого максимума. Дополнительные скилл-пойнты можно заработать за выполнение сложных квестов и миссий по заказу главных NPC, а также путем нахождения особых экспоносных зелий и артефактов.

Теоретически экспириенс поступает за любое успешное применение скилла - будь то сражение, кастование заклятия или же тихий и мирный взлом. Но на практике простым механическим повторением незатейливых действий много опыта не заработаешь, придется проявлять изобретательность и отыскивать новые занятия, достойные настоящего приключенца. Тем более, что для пресечения одиозного "кастования в стену" Ross Systems даже вставила в программный код проверку частоты юзания скилла и объявила о всяких неприятных последствиях для тех, кто любит использовать макросы, тренеры и прочие маленькие, но незаконные



хитрости.

Кстати, читерство вообще считается в Unknown самым серьезным преступлением, преследуется и жестоко карается - вплоть до изгнания из игры без права восстановления.

С монстрами на равных

Главных переносчиков экспы в игре будет порядка 120 видов. Всякие общие слова про отменный искусственный интеллект монстров я оставляю на совести разработчиков и обсуждать до выхода игры отказываюсь. Расскажу лучше о частностях.

Во-первых, вид сражений в Unknown зависит от режима игры: в сольном они могут быть пошаговыми или в реальном времени, а в коллективном возможен только реалтайм. Сошлись, сразились, дали деру, догнали/не догнали, подлечились - и все по новой.

Выжившие в боях противники набирают экспу и растут в уровне. Самое обидное, что по внешнему виду врага ни число хитов, ни его уровень не определишь, можно только шрамы пересчитать. Так что, если вам встретилась крыска, похожая на жертву неумелого вивисектора, лучше сразу делать ноги - такой грызун не кусается, он заглатывает целиком; недобитая раз двадцать-тридцать летучая мышь становится просто бронебойной валькирией, а в каком-нибудь удаленном подземелье можно, например, встретить гоблина 30-го уровня и очень много костей опередивших вас приключенцев-неудачников.

А еще говорят, что некоторые монстры будут настолько благоразумны, что смогут даже присоединяться к напавшей на них партии. Что ж, если хорошо себя вести станут, может, и возьмем...

Гильдия как двигатель ролеплея

Для более плотного вхождения в виртуальное житье-бытье, в Unknown можно вступать в различные гильдии. Таковых на данный момент насчитывается 14 штук, и все с довольно-таки завлекательными названиями типа The Undead Lords, Allegiance of the Shadows или Adventurers of the Unknown.

Есть и более прозаические заведения - Гильдия убийц, например, или Охотники за головами. Именно сюда можно приходить и жаловаться на тех, кто промышляет плейеркиллерством. За определенную плату по вашей жалобе будут предприняты соответствующие меры... И никаких последствий для репутации.

Главное достояние гильдии, ее символ и смысл существования - это помещение: пещера, дом, часовня или даже целый дворец. Во всяком случае, некое закрывающееся на замок пространство, в котором члены гильдии могут устраивать свои масонские сходки. Разумеется, у каждого из них будет свой ключ, который, кстати, является единственными неотчуждаемым предметом - ни украсть его, ни снять с тела поверженного противника нельзя. Если же кому-то непременно захочется попасть в гильдию незаконным образом, придется взламывать дверь или лезть через стену под покровом ночи.

Мастерами aka владельцами гильдии могут быть как NPC, так и игроки, но для приобретения гильдии последним необходимо сначала собрать безупречно кругленькую сумму, а потом еще выселить всех прежних обитателей. Более того, помещение потребуется защищать от непрошенных гостей - нанимать охранников, расставлять ловушки, укреплять замки или развешивать специальные заклинания. Короче говоря, сплошные заботы и хлопоты.

Репутация гильдии (и всевозможные производные плюсы и минусы) напрямую зависит от репутации тех, кто в ней состоит. Поэтому, если кто-то из членов какой-нибудь правильной гильдии начнет творить всякие безобразия, его немедленно исключат из пионеров и пошлют кормиться на вольные хлеба. Если же неправильного разгильдяя вовремя не обнаружат, то репутация гильдии стремительно изменится и... кто знает, к чему это может привести.

PK - значит Player Killing

Руки вверх... эээ, то есть, гм... поднимите руки те, кто любит, когда к нему незаметно подкрадываются в толпе и наносят смертельный удар в спину? Гм, маловато будет любителей-то.

Как показывает статистика, большинство игроков предпочитает RPG, в которых PK либо нет вовсе, либо есть, но очень мало. А потому у разработчиков велик соблазн взять и запретить взаимоубиение в самом программном коде: радикально, но, увы, неестественно - воры да убийцы в любой настольной ролевке присутствуют.

Россистемцы решили использовать другой, более жизненный, принцип: PK возможен, но это так трудно и опасно, что ну его в болото...

Прежде всего, уличные разборки разрешены лишь небольшим командам - до четырех человек. Во-вторых, нельзя мутузить совсем маленьких - уровня на четыре ниже (уровень подсчитывается один на всю партию; так, если ваш первоуровневый герой объединится с тремя "четвертыми" друзьями, ваш общий уровень будет равен 13, а атаковать вам дозволено будет только кого-нибудь старше девятого). Вроде бы эта арифметика должна предотвратить массовые убийства беззащитных новичков до тех пор, пока они не раскачаются.

Те, кого хлебом не корми, а дай поплейеркилльничать, могут отправляться в специально отведенное для этого место - город с тепленьким названием Hellish (не иначе, как в честь Hellfire названный) и притворяться, что играют они не в Unknown, а в Hexen. Благо, все упомянутые ограничения там не работают.

И, наконец, для разбойников, которые всех все-таки достали, предусмотрены карательные мероприятия - вплоть до немедленного умерщвления на расстоянии путем написания E-mail высшим силам или обращения в Гильдию убийц и Охотников за головами.

Но это крайности: преступников предполагается в основном судить и рассаживать по тюрьмам на изрядный срок реального времени. Пусть поскучают или попробуют поиграть в дварфа Монте-Кристо и прорыть метро в соседнюю камеру. Или войти в игру своим вторым, третьим или четвертым героями (а именно столько персонажей можно запустить с одного интернетовского адреса) и вместе с друзьями устроить побег первому. Если, конечно, эти пацаны сами не сидят за недавнюю дискотеку с отягчающими обстоятельствами.

Пейджер в стиле фэнтэзи

На традиции превращения игрушки в один большой чат для болтовни с друзьями через полконтинента (как игрового, так и реального) разработчики обещали поставить окончательный крест. Переговариваться теперь можно будет лишь с теми, кто окажется в пределах видимости или слышимости. Если же появилось желание связаться с кем-нибудь еще - нанимайте посыльного (кстати, в Unknown это весьма распространенная и прибыльная с точки зрения экспы и денег профессия) или кастуйте подходящее заклинание.

Для пущего натурализма имена персонажей других игроков не проявляются, даже если они попали в поле вашего зрения. Как и в реальной жизни, придется знакомиться и спрашивать, как кого зовут. И, конечно же, никакой информации о числе хитов, состоянии здоровья и прочих интимных подробностях простым наведением курсора не выведать. Максимум, что вы выясните, так это небольшой портрет + словесное описание того, кого увидели.

Мастера вызывали?

Те, кому в компьютерных RPG не хватало неожиданностей, связанных с присутствием вошедшего в раж гейммастера, могут быть довольны - в игре будет несколько "NPC по найму" - служащих фирмы, которые станут большую часть своей жизни тусоваться в онлайне и творить всякие чудеса и безобразия: насылать орды скелетов, вселяться в тела драконов, раздавать квесты, подбрасывать улики и артефакты и иным образом изменять мир, поддерживая, нарушая и восстанавливая баланс сил, дабы нам, простым смертным персонажам, не было скучно.

Благодаря этим "профессиональным игрокам" и сообразно времени - совсем уж реальному, то есть, нашему, календарному, - будут случаться праздники. На Новый год, например, можно будет получить подарок - переодетые Дедами Морозами служащие Ross Systems будут раздавать халявную экспу и плюсатые мечи для файтеров. А вот на Хелловин, например, нос (ежели он до высокого левела не дорос) из дома лучше не высовывать, потому как балом в этот нехороший день правит самая Главная Снегурочка - белая и с косой, а музыку заказывают подвыпившие монстры.

Теперь о грустном

Или о спорном - как хотите. Посмотрев на скрины, я прослезился, так мне это напомнило любимый Даггерфолл!.. Все такое же родное-прямоугольное, хоть и на новом уровне: цветов побольше - либо 16-бит, либо 256, а разрешение варьируется от 320x200 до 1025x768 (DirectX 5/6 и Glide).

Кроме вида от первого лица, должен быть еще вид со стороны и всякие выкрутасы с подвижной камерой - вид из-за плеча и тому подобные кинематографические ракурсы, но, похоже существуют они пока только в голове разработчиков.

О бедных спрайтах остается только пожалеть: вместо них будут крепкие, словно топором сработанные фигурки - такие не развалятся от первого удара. Добротные фигурки, выразительные. На широких плоских мордах ваших сопартийцев вы сможете рассмотреть возникающие по ходу поединка шрамы, и говорят, никакого труда не составит отличить человека, одетого в кольчугу, от такого же, но совершенно голого.

Короче говоря, графика мне не понравилась, но может быть к моменту выхода Unknown с ней сделается что-нибудь хорошее, тем более, что Ross Systems сейчас вовсю сотрудничает с фирмой Kaid Software как раз по поводу "малярных работ" - пере3Dмоделирования и перерисовки.

Новости с переднего края

В настоящее время Unknown находится на стадии оттестированной "альфы". Первая обкатка проходила тайно, без оповещения прессы и только для своих. "Свои" сказали, что все получилось просто великолепно, но в срочном порядке принялись перекраивать графику. Что ж, лучше поздно, чем никогда.

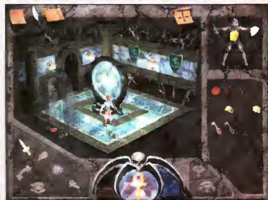
А вообще-то, сделано очень много - ни в один инвентори не упакуешь. Самое главное - со дня на день должна пройти первая законспирированная бета, а там можно ждать еще одну - уже публичную. Вот посмотрим на нее и скажем, насколько Ross Systems удалось создать игру, на лицо прекрасную, то бишь с современной графикой и удобным интерфейсом, но с серьезным классическим отыгрышем и сюжетом как у настольных RPG - внутри.

Родион Романович

Clans

Жанр	RPG/Action
Издатель	ComputerHouse AB
Разработчик	Strategy First
Дата выхода	Июнь 1999 года Windows 95, 98

Несколько веков назад... благополучный мир... но влияние Демона... брат на брата, клан на клан, мягкая карамель на жареный арахис... собрались старейшины... мир был восстановлен... но прошли века... пророс арахис... люди стали забывать... Демон выполз из засады... двадцать лет землю терзали войны... пора прекратить... каждый клан посылает Героя... истребить Демона и его орды...



Вот так. На картинки вы, вероятно, уже посмотрели. Надо ли еще что-то рассказывать?

Need for read

Надо, дорогие читатели, надо, хотя бы для того, чтобы предотвратить потерю вами кровных рублей, добровольно отданных при виде коробки с надписью типа «Диабло-киллер» или «Новейшая, лучшая в мире RPG типа Diablo», а то и «Diablo II». Спецы от рекламы - тоже люди, они любят шутить, а поскольку релиз игры ожидается где-то в начале июня, вряд ли они смогут удержаться и не подшутить над вами подобным образом. Но, как говорится, «forewarned is forearmed». Так давайте же, в качестве превентивной меры, займемся самым что ни на есть серьезным forewarning'om.

Чем можно более всего напугать вероятного покупателя Clans? Попробуем для начала графикой. Шестнадцатибитный цвет - будет, но тотальная спрайтовость (*интересно, и чем же так Романовичу спрайты дорогу перешли? - прим. Гл.ред.*) и натянутые отношения с 3D-акселераторами довольно сильно обезображивают лицо и без того не очень привлекательной игрушки. Вообще же, судя по скринам, дотягивание графики Clans до уровня Diablo можно будет считать серьезным достижением разработчиков.

Впрочем, прежде чем насладиться графикой, потенциальному игроку придется избрать героя, каковой будет представлять его в мире Clans. Возможно, Strategy First одержимы истовым желанием немного приостановить чересчур уж разгулявшуюся эмансипацию женских персонажей в PC-играх, поэтому дам-героинь в игре не будет. А будут эльф, дварф, воин и варвар. Ясное дело, что выбор того или иного героя определит весь ваш дальнейший игровой путь и, прежде всего, способ заготовки монстров на зиму - магией там или луками-мечами. Как нетрудно догадаться, к употреблению магии сверх всякой меры склонен эльф; воин уже закусывает мечемашеством; а дварф с варваром - те так просто трезвенники и вообще высоконравственные особи, что и понятно - одним топором или топором и мечом много не наупотребляешь.

Магическая система Clans настолько далека от понятий «сложность» и «оригинальность», насколько... гм... в общем, весьма и весьма далека. Заклинаний содержит не больше, чем насчитывается пальцев на левой руке рядового гражданина. Fireball, Lighting Bolt, Meteor Rain, Explosion и какой-то подозрительный Confusion. Не обойдется и без бутылочек, из коих интерес представляет разве что Black Poison. Этим самым poison'ом можно будет подло травить полезные зелья, вроде Red Health или Blue Mana Potion, и раскидывать их по подземельям. А скудоумные противники по multiplayer будут их собирать, потом наивно лопать и немножко того... заболевать, что проявится в сведении к цифре «1» показателей их маны и здоровья. А тут, откуда ни возьмись, появляетесь вы и стремительно сводите последний показатель к дырке от бублика. Ну, а мана ему, бездыханному, не нужна.

Кстати, о multiplayer. О кооперативах и дethматчах мы и говорить не станем, но обсудим третий, несколько занятный, режим, именуемый Gold Rush. Ограниченное количество участников запускается на уровень, где в разных местах запрятаны сокровища. Вместо того, чтобы резать друг другу глотки, участники устраивают своеобразный вариант игры «Форт Байярд», то есть начинают искать золото, попутно умерщвляя запримеченных монстров. Когда один из участников полагает, что собрал больше всех денег, он вламывается в открывшийся портал и таким образом завершает уровень. Если он оказывается прав насчет сборов, то тут же объявляется победителем. Вот такой режим. Как вам нравится? Оригинально? По-моему, редкостный бред, порожденный нездоровыми фантазиями разработчиков на тему CTF. Впрочем, еще посмотрим. Вдруг режим будет рождать в геймерах невиданный доселе азарт и перебьет по популярности Ultima Online вместе со всеми MUD'ами, по всему миру откроются сервера Clans, а недальновидным авторам «Навигатора» только и останется, что бить себя в грудь Daikatana'ой и укорять себя, что, мол, не разглядели восходящую звезду и не оправдали оказанного высокого доверия.

Вроде бы, все нужное уже сказано. Можно, конечно, еще про кольца и амулеты, но мне, право, жаль вашего времени. А свое дело я сделал - читатели предупреждены и потратят деньги, например, на покупку очередного российского шедевра.

Dragon Hoard

Павел Коротов

Жанр	RPG/RTS
Издатель	RPG/RTS
Разработчик	Blue Fang
Дата выхода	II квартал 2000 года Windows 95, 98

Не только ценный мех

Кто такие драконы, вы наверняка знаете. Две ноги, два крыла, длинная шея, огонь из зубастой пасти. Через годик у вам появится возможность познакомиться с этими сказочными существами поближе. Компания Blue Fang приступила к разработке игры Dragon Hoard, которая втискивает вас ни больше, ни меньше - в шкуру дракона.

Оказывается, дракон - это не только большая и тяжелая тушка. Давным-давно, когда эльфы топтали землю своими сапожками, драконы были повелителями мира. Вся планета была разделена по "сферам влияния" между огнедышащими королями. Ваша цель, цель молодого амбициозного дракона - победить собратьев и захватить власть над планетой.

Чтобы добиться этого, придется изрядно попотеть. Во-первых, всю черновую работу придется делать самому. Самому захватывать деревни, самому сражаться с другими драконами, самому везде летать и за всем приглядывать. Все это обещает быть в реальном времени в перспективе "сверху-сбоку". Игра будет сочетать в себе элементы стратегии реального времени, RPG и даже чуточку action.

Престиж и золото

У каждого дракона будет определенный набор "ролевых" параметров, главный из которых - престиж - пропорционален запасам золота в драконьей пещере. Чем золота больше, тем выше престиж (все мы в чем-то драконы).

Конечно, можно зарабатывать себе на престиж, грабя случайно встретившиеся на пути армии или других чудовищ. Этот способ хорош еще и тем, что вместо золота вы можете получить какую-нибудь магическую вещичку, которая сделает вашу жизнь гораздо проще и приятнее.

Но единственный вариант стабильного получения дохода - сбор дани с подчиненных городов, замков, деревень и прочих населенных пунктов. Чем богаче пункт, тем больше золота он может вам поставить, но и тем труднее будет прибрать его к рукам.

В игре предусмотрены две основные поведенческие стратегии: запугивание (вы постоянно устраиваете карательные набеги на свои же деревни и заставляете себя бояться) и помощь мирному населению (в знак благодарности подданные сами подносят вам богатые дары).

Но золото - не единственный путь повышения престижа. Другой способ, правда, менее надежный - хвастовство. Оказывается, драконы очень любят хвастаться и сами охотно верят во всякого рода байки. Главное тут - не переусердствовать. Ведь если вы будете нагло и огульно врать в глаза какому-нибудь матерому драконищу, рассказывая ему о своих несуществующих подвигах, он и обидеться может. И тогда.... какой там престиж, в живых бы остаться.

Кроме драконов, Dragon Hoard населяют еще три расы: люди, эльфы и раса, название которой пока не придумано. Отношения между расами будут влиять на вашу стратегию и политику по отношению к разным подчиненным деревням, и наоборот - ваши действия могут послужить причиной начала вражды или даже войны между расами.

Зимняя спячка

Dragon Hoard - поуровневая игра. Это не значит, что вам придется выполнять какие-то задания или что-то в этом роде (хотя и такое исключать полностью нельзя). Переход на другой уровень осуществляется после того, как вы наберете определенное количество золота. Это поможет вам впасть в оздоровительный тысячелетний сон, очнувшись от которого, вы не узнаете ни себя, ни окружающий мир. У дракона появятся новые способности, новые магические заклинания. Он подрастет, растолстеет, станет мудрее - в общем, вы сами, в зависимости от набранных на предыдущем уровне очков, сможете выбрать, какие способности вашего питомца желаете развить в первую очередь.

Мир тоже не будет стоять на месте. За тысячу лет о вас забудут, и вам вновь придется сражаться с конкурирующим молодняком за сферы влияния. Однако на этот раз вы уже будете гораздо опытнее и сильнее. Или представьте: влетаете вы в город... а там танки, танки. Ладно, думаю, что такого, скорее всего, не будет - игра все-таки основана на фентэзи. Хотя, как знать...

Рано радоваться

Вы, наверное, удивляетесь, почему вы раньше не слышали о команде Blue Fang? Дело в том, что ядро компании составляют бывшие сотрудники фирмы Papyrus, известной своими гоночными симуляторами Nascar и IndyCar. Ребята поднакопили свежих идей и устали от симуляторов - вот и решили сделать что-то свое. Что ж, флаг в руки и поезд навстречу. По крайней мере, предварительное описание проекта звучит заманчиво: эдакие Pirates! в мире фентэзи. Опять же - какие горизонты для мультиплеера! Конечно, за год до планируемого выхода игры предсказывать успех или неудачу сложно, за оставшиеся 12 месяцев все может сильно измениться.

Ничего, нам не привыкать, доживем - разберемся.

BIB The Tall

Аллоды 2: Повелитель Душ

Жанр	RPG/Стратегия
Издатель	Nival Entertainment
Разработчик	1C
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM
Multiplayer	Локальная сеть, Internet

Больше аллодов, хороших и разных

Помню, год назад мы собрались попить пива с чипсами в Nival'е по поводу выхода первой части игры. За истекший период в нее не поиграл разве что ленивый - на фоне хороших официальных продаж пираты завалили лотки контрафактными дисками. Под именем Rage of Mages игра отправилась за пределы России и пошла себе по миру, обрастая многочисленными поклонниками. Забугорная критика отнеслась к Аллодам достаточно благосклонно, не говоря уже

о российской игровой прессе, которой весьма импонировало, что наконец-то и у нас появился доведенный "до ума" игровой проект. Который так и остался в гордом одиночестве на местном стратегическо-ролевом олимпе в виду хронической задержки "Князя" со "Всеславом".

Складывается впечатление, что Нивал работает как часы - свидетельством тому служит выход второй части - Повелителя Душ - и продемонстрированные общественности возможности движка Аллодов 3D.

Не мудрствуя лукаво

Аллоды 2 - не первое продолжение в истории компьютерных игр, создатели которых не стали искать добра от добра. Достаточно вспомнить линейку продуктов на тему Civilization. Ведь редко кто бывает против модернизированного сиквела удачного оригинала, приправленного новыми "фичами".

Что же нам предлагается новенького во вторых Аллодах?

Для начала, естественно, сюжет. Как и прежде, события развиваются в мире, состоящем из плавающих в Астрале островков тверди - аллодов. Но не на исхоженном вдоль и поперек Умойре, а на новом для нас Язесе, где с некоторых пор появились признаки использования магии, которая очень напоминает магию побежденного в первой части игры Демона из внешнего мира. Обнаружил это безобразие Верховный маг Скракан, он же и подряжает нашего героя отправиться на Язес - пошпионить и выяснить на месте подробности. А если потребуется, то и вмешаться для наведения порядка.

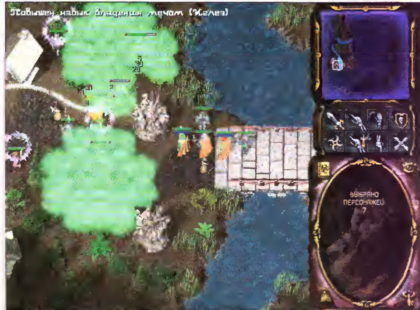
Вот на такое дело подвигает Скракан малоопытного новичка :) . Видать, уже и отцы полегли, и братья, и даже сестры... Остались только мальчиши-кибальчиши, которым все по плечу по определению.

Более продуманным и, я бы сказал, "облагороженным" стал интерфейс. В меню появились новые "фишки", которые позволяют более тонко подгонять игровые настройки под собственные предпочтения и требования текущего момента. Так, взамен управления автоматическим лечением появилась возможность управления процессом применения заклинаний в целом. Стало больше возможностей в плане управления "красивостью" картинки: если ваша писишка похожа на ту, что прописана в системных требованиях, то для устранения "торможения" рекомендуется отключить всевозможные второстепенные эффекты - сглаживание, тени, динамический свет и т.д. В мануале целая страница отведена под использующиеся шорткаты, и поверьте, без них выиграть продвинутые миссии весьма и весьма проблематично.

Изменилась система найма "солдат удачи". Если раньше они соглашались принять участие в очередной авантюре только на условиях "... но деньги вперед", то нынче не против встать в строй просто за процент от полученной добычи. Правда, через миссию, а то и чаще, они под разными благовидными предлогами будут волынить. Зато теперь наемники самостоятельно позаботятся об обновлении своего снаряжения и гардероба - иногда их "прикид" будет более навороченным, чем у вашего главного героя.

Появилась возможность нелинейного прохождения миссий, которых в игрушке сорок с гаком. На практике это означает, что, по мере получения вами квестов и "наводящей" информации из всевозможнейших источников, на карте аллода появляются обозначенные флажками места потенциальных подвигов (вот почему все карты рекомендуется обшаривать до последнего закоулка включительно). И если вы двинулись на очередное дело, а вам там надавали по первое число, то всегда есть возможность вернуться на шаг назад и заняться другой авантюрой. А там - прокачаете героев, прихватите наемников помощнее - и вернетесь "рассчитаться за гостеприимство" (с).

Система магии, оружие и снаряжение, монстры в несколько преобразованном виде перекочевали из первой части игры. Что касается предметов, то за счет разных навороченных маги-



ческих штуковин их стало штук на двести больше. К сожалению, способ передачи предметов между персонажами во время выполнения миссий остался прежним - мешочным. Один обронил - другой поднял. Мелочь, но со временем начинает раздражать. Что странно, награду за выполненные задания герой получает в виде брошенных - очевидно, под ноги - денег, т.к. сообщение о вручении премиальных приходит в виде: "вы подняли такую-то сумму..."

Анимационные заставки и интродукция выполнены просто прелестно, виды городов сделаны стильно и достойны перекочевать в качестве бэкграундов на десктопы. Второстепенная анимация не бросается в глаза, но исподволь делает свое дело - пейзажи кажутся живыми. Графическое исполнение карт осталось на уровне прошлого года - псевдотрехмерные пейзажи с разными по проходимости участками, множеством разнообразных ландшафтов, оживленных буйной и не очень, "беспокойной" растительностью. Аллоды, бесспорно, принадлежат к той категории игр, в которых грамотное использование особенностей местности и маневрирование имеют ключевое значение.

Озвучка выполнена профессиональными актерами... Улыбнулись? Тем не менее, это именно тот случай, когда профессионализм команды из двух десятков человек не оставляет ни малейших сомнений. Жаль только, что озвучены только те речи, что ведутся в городских кабаках. Все, что происходит во время вылазок на природу, приходится "слышать" глазами. Что касается музыки, то моя душа так ни разу и не встрепенулась. Не то, чтобы она мне не понравилась, но минут через ...дцать я ее все-таки отключил. Эффекты сделаны классно и несут функциональную нагрузку, предупреждая о все еще невидимых монстрах или о проходящем неподалеку сражении.

Мультиплеер пощупать, к сожалению, не удалось - во время написания статьи игровой сервер в Интернет еще не функционировал.

Старые песни о главном

Позволю себе задать риторический вопрос - что лучше: оригинальность или играбельность? Проложить свою долгую дорогу в дюнах или предложить игрокам то, что они хотели бы видеть, то, что позволит им получить от игры максимум удовольствия?

Аллоды позиционируются как ролевая игра с элементами стратегии реального времени. Но после более-менее пристального знакомства, я бы определил ее как тактику с элементами аркады и стрижкой под RPG.

Тактика? По разнокалиберным картам миссий ходят один, два, три... десять управляемых юнитов. Которым противостоят один, два, три... сорок противников. С заранее прописанными ареалами обитания, логикой поведения и триггерами событий. И что в этом стратегического?

Аркада? С этим жанром игру роднит скорость, с которой приходится восстанавливать сохраненную чуть раньше игру. Шаг вправо/влево - и в вас уже стреляют, причем без промаха. При этом умницы-монстры не просто лезут на рожон, а соображают, что они делают. И если, приняв все мыслимые меры предосторожности, на среднем уровне сложности я не могу пройти миссию в десятый-двадцатый раз, стало быть - так и было задумано. К провалу задания приводит не только смерть приведенных с собой "сюжетных" персонажей, но, зачастую, и гибель одного из местных аборигенов. Тернистый путь к достижению сообщения о победе игрок вынужден прощупывать во тьме "фогофвора" методом проб и разочарований. Время от времени приходится менять настройки игры - сохранение строя, автокастинг, - приноравливаясь к сиюминутной ситуации. То, что в одном случае делает жизнь удобной, десятью шагами дальше может стать причиной фатального исхода.

RPG? Внешние признаки ролевой игры - налицо. У персонажей имеется куча характеристик, которые, из-за автономности системы от правил AD&D, воспринимаются, особенно вначале, несколько абстрактно. Понятно, что чем больше параметры - тем лучше. Потрясные, прекрасно прорисованные доспехи, оружие, одежда и прочие аксессуары - зарабатывай деньги, и это все твое! Смотришь на олицетворяющую героя куклу с экипированными наикрутейшими доспехами; с изготовленным к отражению ударов щитом +40 - и хочется в бой, чтобы все эти прелести применить на практике. Тут-то и наступает понимание, что радоваться заслуженным успехам кропотливо прокачанных и сбереженных в предыдущих баталиях юнитов, увы, не придется. Ибо заветный небольшой OverPower не наступит никогда. Вас будут бить раз за разом, а сохранение игры после расправы над очередной зверюшкой войдет в устойчивую привычку.

Сбалансированность? Эээ... Есть такая буква! Миссии проходимы, но кто бы мне объяснил, что делать тем игрокам, которые с самого начала начали прокачивать своих персонажей по неоптимальным алгоритмам, которые потратили слишком много денег на частую "шиломыльную" смену почти одинаковых доспехов и т.д. Ведь все пройденные локации закрываются раз и навсегда, а нехватка денег становится хронической. Начинать все сначала? Ладно, тоже выход.

А вот попробуйте угадать с одного раза, что случится, если на самой первой карте к Владыке аллода Умойр, всесильному Великому магу Скракану завлечь тупого монстра, что торчит

в верхнем правом углу локации? Кто кого уроет? Докладываю: монстр уроет Великого мага, несмотря на все ваши усилия по его подлечиванию. А ведь этот дядька силой магии целый аллод на себе волокти должен :) .

Прошу всех встать! Суд идет!

Прошу всех сесть. Выносится решение по иску, выдвинутому ОЗПИ (Организация Защиты Прав Игроков) к компаниям 1С и Nival Entertainment. Истец обвиняет ответчиков в выпуске компьютерной игры, вовлекающей пользователей в вымышленную реальность, способной вызвать устойчивое, напоминающее наркотическое, привыкание при неполном соответствии заявленному жанру...

Ну а если серьезно, то немалая армия фанатов Аллодов имеет полное право возликовать - они получили ту же игру, завернутую в более красочную и удобную упаковку. Многочисленные косметические улучшения, безусловно, оказали свое благотворное воздействие, но не смогли вытянуть ее на новый качественный уровень, обрекая на роль сиюминутного хита на фоне полного местного безрыбья.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●○○○○○○

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Павел Коротов

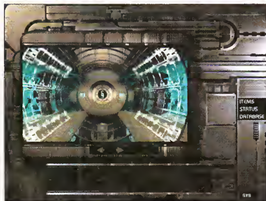
Symbiocom

Жанр	Quest
Издатель	Bethesda Softworks
Разработчик	Istvan Pely
Требуется	Pentium 75, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 100, 32 Mb RAM
	Windows 95, 98

Вот уже сотню лет писатели-фантасты пугают честных граждан историями про мыслящие машины. То там электронный мозг захватит власть на планете, обязательно превратив своих создателей в зомби, то здесь люди попадут в наркотическую зависимость от компьютерных игр. Но стойких геймеров этим уже не удивишь. Они-то знают, что белый шумящий ящик на их столе - всего лишь окно в параллельную реальность, не больше и не меньше.

Шизофрения, как и было сказано

Видимо, рассчитывая на "стойких", создатель Symbiocom решил обойтись без порядком поднадоевших всем страшилок. В сотворенном им мире компьютер - друг человека, его второе "я". Здесь без железных мозгов - никуда, да и игру пройти без помощи вашего персонального Sym'а не получится. Sym - это вживляемый в голову электронный чип. При помощи этой полезнейшей штуковины вы получаете доступ к базе данных, в которой есть все, что вам нужно, вплоть до подсказок к прохождению игры. Sym привлекает ваше внимание к важным мелким деталям, а иногда и пытается шутить. И хотя получается это у него с переменным успехом, две мозги всегда лучше, чем одна, ведь так?



И все это безобразие живет в вашей голове (теперь-то вы на своей шкуре узнаете, что такое "бурнотекущая шизофрения")! "Ваша" голова - это голова обычного инженера-техника на обычном корабле второго класса. Корабль, как и полагается, бороздил просторы далекого космоса, когда был атакован несколькими истребителями. Экипажу и пассажирам удалось спастись в челноке, который вскоре исчез с экранов радаров.

Единственный человек, оставшийся на борту, - техник, починявший гравитационный модуль. Разумеется, этим бедолагой (или везунчиком - как хотите) оказались вы. Очнувшись после непродолжительного обморока, вы обнаруживаете, что все части вашего тела, включая вторые мозги, на месте и функционируют. Первое ваше желание - выбраться с этой космической развалины. Но - вот незадача - единственные координаты, попавшиеся вам под руку, оказываются координатами места, куда отправились космические пираты. Хуже того - теперь вы, вообразив себя супергероем, бросаетесь в погоню за аморальными типами. Далее события продолжают развиваться по классическому голливудскому сценарию...

А что же Sym?

Но вы, наверное, хотите побольше узнать о том, как меняется ваше восприятие окружающего мира, когда вам в мозг вживляют инородное, да еще и соображающее тело? Гм... меняется, но вам бы не понравилось. Теперь вы можете наслаждаться окрестностями через окошечко размером где-то в треть экрана. Вызвано это не столько заботой об удобстве управления, сколько тем, что вся игра - это последовательность quicktime-мультиков именно такого размера. Вы поворачиваете голову - проигрывается фрагментик видео, идете вперед - еще один. Сами по себе фрагменты - среднего качества. Вроде бы нарисовано все неплохо, местами даже мило, но графические "ляпы" встречаются.

Управлять двухмозговой системой еще проще, чем конструкцией с одной

извилиной. Светящимися кнопочками на панели в нижней части экрана компьютер подсказывает вам, когда ваш курсор находится над "горячей точкой", т. е. над предметом, который можно взять или над компьютером, к которому можно подключиться. Кстати, для решения некоторых головоломок потребуются навыки хакера. Хотя в большинстве случаев вполне хватит и умения с умным видом нажимать кнопку. Тем более, что на большей части терминалов эта самая кнопка присутствует в гордом одиночестве. Если же кнопок больше, то вам на помощь, как правило, приходит электронный мозг, который предлагает свои услуги по подбору кода к системе, вам же остается только ввести его в терминал. Да и то, лишь в сложных головоломках. В простых компьютер сам обо всем позаботится.

Еще один

Да, квесты вымирают как класс. Прям как мамонты. Год или два назад такая игра вряд ли была бы замечена, но сейчас, когда ручеек квестов практически иссяк, приходится довольствоваться тем, что есть. Можно, конечно, сделать скидку на то, что игра была разработана одним человеком... С другой стороны, а кому от этого легче? На ее прохождение опытному квестеру хватит одного вечера. Поклонникам других жанров за нее лучше вообще не браться. Symbiocom чересчур уж короток, графика не блещет новизной и не отличается особой красотой. Звуки и музыка также не выделяются на общем сером фоне. В общем, ставим на компакте клеймо: "Myst N-го разлива" и прячем его до совсем уж безнадежных времен.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Сюжетная линия	●●●●●●○○○○
Рейтинг	**5.8**
Время освоения:	от 0.5 до 1 часа
Сложность:	низкая
Знание английского:	обязательно

грустный Дениска Киселев

Шизариум

Жанр	Quest
Издатель	Новый Диск
Разработчик	DreamForge
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
	Windows 95, 98

Тем, кто не играл в Sanitarium, можно только посочувствовать. Ведь даже если вы не являетесь ярым приверженцем квестоподобных бродилок, если фрейдизм считаете полным бредом, это не меняет сути сказанного ниже. Sanitarium - один из лучших квестов 98-ого года, и добавить к этому практически нечего. Квест с великолепным сюжетом и таинственным главным персонажем, квест с потрясающей графикой и отменным саундтреком. И если вам не удалось приобщиться к этой игре, единственным оправданием этому может послужить только незнание английского, так как пройти (да что там пройти, просто понять, что к чему) Sanitarium, будучи незнакомым с языком Шекспира и Диккенса, просто невозможно. Но, согласно теории вероятности, праздник просто обязан прийти и на вашу улицу. Потому что у хорошей игры не может не быть... локализации.

На этот раз нелегкий труд перевода такой глобальной игры на “великий и могучий” взяла на себя фирма “Новый Диск”. Причем, без тени сомнения можно сказать, что получилось это у них отлично. Разработчикам великолепно удалось передать атмосферу игры - таинственную и временами ужасающую. Диалоги главного персонажа по смыслу максимально точно соответствуют английскому оригиналу. А озвучка действительно делалась профессиональными актерами - хорошо переданы интонации и эмоциональные оттенки речи игровых персонажей. Чего стоит псих, воображающий себя Элвисом Пресли. Его самоуверенный тон надо слышать, и он вам понравится :) .

В данной заметке я не буду подробно описывать игровой процесс, так как никаких различий с английской версией нет. Желающие могут обратиться к Review в 6 номере “Навигатора” за прошлый год. Вкратце, суть в следующем - главный герой, попав в автокатастрофу, оказывается в психушке. После сильной травмы головы у него начинаются осложнения, как то: раздвоение личности, синдром вины и прочие “прелести”. Сюжет развивается на протяжении восьми глав, связанных воедино историей развития личности персонажа. Вам необходимо разобраться со своим подсознанием и окончательно оправиться после инцидента. Графика в игре великолепная (воксельные персонажи и отменная анимация), музыка еще лучше - недаром многие считают Sanitarium лучшей игрой 1998 года в жанре Quest.

Надо отметить, что локализаторам удалось избежать обидных глюков, и техническая реализация перевода также заслуживает всяческих похвал. Правда, в нескольких местах встречаются пропущенные слова либо сокращения, но от этого не уйдешь. Тем не менее, огрехи субтитров с лихвой компенсируется хорошей озвучкой, а найти в наше время игровой компьютер без звуковой карты - задача не из легких.

В заключение можно только порадоваться, что на российском рынке начинают появляться такие качественные локализации. Что, несмотря на последствия августовского кризиса, российские разработчики не сдаются и продолжают поддерживать хорошие отношения с западными коллегами. Быть может, доживем мы и до того времени, когда строчка Russian в пункте выбора языка станет обыденным делом.

Что, уже и помечтать нельзя? ;-)

Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●●◐
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●●●◐

Рейтинг 9.1

Время освоения: до 5 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Lands of Lore III

грустный Дениска Киселев

Жанр	1
Издатель	2
Разработчик	3
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
	Windows 95, 98

Начнем с банального, но, тем не менее, актуального вопроса: "Батенька, а вы вообще играли в Lands of Lore?". Если ответ будет утвердительным, то последуют еще несколько: "А в какую же именно часть? И как впечатление?". Причем, бьюсь об заклад - вся аудитория разобьется на две группы, объединенные общей любовью или "любовью" к данной RPG от Westwood. Причем любить будут исключительно фанаты первой части, а вот те, кому посчастливилось разбираться с продолжением, разве что "с любовью" вспомнят спрайтовых персонажей, при приближении отнюдь не магическим образом превращающихся в авангардистскую картину "Концептуальное нагро-

мождение пикселей и прочих примитивов". Из чего можно сделать вполне логичный вывод - первая часть пришлась по душе большому количеству игроков, а вот вторая вызвала, мягко говоря, недоумение. Да еще неадекватную реакцию околоигровых изданий, принявшихся крыть Westwood всеми эпитетами "великого и могучего", требуя прекратить позорную политику выколачивания денег выпуском бездарных продолжений.

Westwood "завуалированный" намек поняла и клятвенно обещала исправиться. Мол, в третьей части будет вам и система генерации персонажей, и нелинейный сюжет, и 3D антураж со всеми проистекающими, и мед, и ложка, чтобы хлебать, и все это на тарелочке с самой что ни на есть #0000FF каемочкой. Ну вот. По прошествии некоего времени мир имел удовольствие лицезреть Lands of Lore III во всех проявлениях. Разработчики так спешили, так спешили, что даже не удосужились провести бета-тестирование и выловить баги, вследствие чего конечный продукт кишит ими, как Лысая гора нечистью в "красный день календаря", а движок все так же ставит под вопрос необходимость использовать 3D-ускоритель исключительно в целях смазывания спрайтов. Однако не это главное. Westwood так хотелось угостить своих поклонников свежим продуктом, что в суматохе там забыли внедрить половину обещанных прибамбасов. Но об этом ниже. Наконец, разработчикам столь жутко не терпелось задвинуть Quake по продажам и снискать всеобщее признание, что они даже не удосужились переработать недостатки LoL 2 и оставили все, как есть. И, несмотря на самые благие намерения, все получилось, как всегда. Слов нет - один LoL (Laughing Out Loud). Истеричный LoL...

Нарисованные елки-палки

А почему бы для начала не поговорить о графическом исполнении? Скажете, в RPG это так - пятая нога сбоку припеку (наиболее продвинутые вспомнят ADOM и в чем-то будут правы)? Тем не менее, стоя одной ногой в третьем тысячелетии, мы как-то уже привыкли - графика всегда должна быть хорошей, симпатичной, по крайней мере, приятной, и жанр игры здесь абсолютно не причем. Хочешь называться груздем - называйся. Посему обратим наши проницательные взоры на предмет осмотра. Хм... поддержка 3Dfx Glide, D3D, разрешение вплоть до 800x600 и масштабируемые текстуры высокого качества - звучит обнадеживающе. А на деле?

На деле наблюдаем полный разброд. В смысле: полигоны - в лес, спрайты - за дровами, и цветное освещение сверху. Яркое цветное освещение. Ну прямо-таки очень яркое цветное освещение. Иногда просто белый экран, настолько оно яркое. Ой. Это уже, оказывается, не освещение, а глюк. Кстати! Познакомьтесь - ваш лучший друг с самого начала и до момента полной деинсталляции. Имеет множество проявлений, но причина всегда одна и та же - плохое бета-тестирование, если не полное отсутствие оного. Монстры застревают в стенах, сквозь дециметровый слой стальной *полигональной* двери виднеется кусочек *спрайтового* персонажа, стена - то белая, то черная, а по праздникам - фиолетовая в горошек.

Движок у игры таки полигональный. Или полигонально-спрайтовый. В общем, все полигоны - это стены. Все, что не стены, то спрайты. Build помните? Синдромы те же. Двигаемся либо задом, либо передом, поворачиваемся только на 45 градусов. Правда, фаз анимации поболее. Правда, памяти, чтобы не свопилось, надо 128 Mb. Зато стены... какие там стены! И узоры, и раскраски, даже анимированные текстуры есть. Идешь ты по лесу. А сбоку от тебя - елки. Ты подходишь, а они нарисованные. Почти обидно.

Видеоролики хороши. Сделаны по той же технологии, что и заставки к нашумевшему Blade Runner - добротный и достойный уважения рендеринг. Звук хорош.

Да! И еще. Нельзя не отметить небывалую доброту игры и заботу разработчиков о спокойствии игрока. Перед

запуском LoL 3 требует буквально "одну минуточку", после чего начинает создавать на жестком диске файл подкачки размером всего лишь 300-350 мегабайт. Файл обновляется при каждом переходе с уровня на уровень. Правда, не весь, за что отдельное "спасибо". А вот при некорректном выходе из игры, как то "три пальца", Reset, либо демократизатор, программа вежливо сообщает, что она мол, за собой в прошлый раз не все подчистила, и теперь не знает, что у нее есть, а чего нету. И предлагает богатый выбор - возможность заново воссоздать 350 мегабайтный кэш, либо безо всяких предупреждений вылететь в Windows с ошибкой (по версии разработчиков это называется Skip). Последний, малюсенький штрих - висим раз в полчаса железно...

Да ладно, не в графике счастье - особенно, если RPG (фанаты ADOM'а меня поймут).

Просто PG

Поговорим о сюжете. Он есть, и это факт. Место действия - то же. Ключевые персонажи те же. Главный герой - Copper LeGre, сын короля от второй жены, молодой прыщавый юноша 16 лет (без мотоциклетного шлема) - отправляется на охоту с отцом и со сводными братиками. Охота на дикого кабана - занятие почетное, семейная традиция и все такое, поэтому наставления читает сам король. Дальше все развивается за пять секунд посредством серии коротких сценок. На вас напали, король мертв, братья мертвы, а вы, как самый умный, избрав дедовский способ изматывания противника бегом, благополучно навернулись в глубокую яму. При этом душа ваша пошла гулять на край света.

Душа - пустяк, главное, чтобы ноги-руки целы были. Поэтому персонаж, как ни в чем не бывало добирается до замка, где узнает о событиях, описанных в первом абзаце, и хлопается в обморок. Его приводит в чувства симпатичная девушка, по совместительству придворный маг, и предлагает пойти разыскать душу, а то как-то нехорошо получается. Да! Совсем забыл - мир еще спасти надо.

Стандартно. До боли знакомо. Ладно, хорошо, что хоть вселенная осталась без изменений (а она еще в первой части о-го-го была). Берем персонажа под свое руководство, попутно сетуя на отсутствие какой-либо возможности изменить его класс, характеристики, alignment, да и вообще хоть что-нибудь, и отправляемся в странствия. Сюрприз первый - 3D Action. Банальный 3D-Action, с отвратным управлением, Real-time боями и безо всякой физической модели. Видно, желая компенсировать сюрреалистичность происходящего, разработчики решили дать герою зачатки собственного характера, снабдив чрезвычайно скупым набором фраз (наиболее приглянувшаяся - "Я ужасно голоден, лошадь бы съел, только вот еще жареной картошечки..."). На этом образование персонажа закончилось. С окружающими одушевленными предметами не лучше - монстры, вероятно, произошли от пробкового дерева, унаследовав все лучшие стороны интеллекта праотцов. Ужасно страшные и еще более тупые. Ходят зюзями и имеют единственное преимущество - неторопливость игрового движка, благодаря которому перемещаются скачками и время от времени оказываются у вас за спиной. На быстрой машине убиваются на раз: шаг в сторону - выстрел.

Сюрприз второй и последний. Линейность, полная и всеподавляющая. Идти можно только туда, куда можно идти, взять можно только то, что можно взять сейчас (скажем, сегодня камень тяжелый, а после разговора с Дракалой - легкий, и герой его запросто кладет в карман). Знаете ли, это уже слишком. Все что угодно, только не линейная RPG. Где роль, которую надо отыграть, я вас спрашиваю? Куда задевали мою любимую букву R?

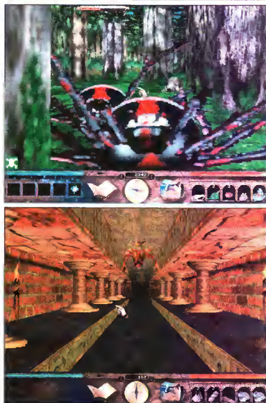
Положим, все это можно пережить. Не в сюжете в счастье, но и в геймплее им тоже не пахнет.

Эпитафия

За что мы любим RPG? За возможность перенестись в иной, сказочный мир, зажить второй жизнью, вместе со своим персонажем. В идеале хочется, чтобы этот мир был сбалансированным и логичным, со своими законами и особенностями, чтобы игрок не смог отличить выдуманное от реальности...

Размечтался. Итак, как уже было сказано выше, генерация персонажей отсутствует как класс. Зато есть фамильная гордость Westwood - система гильдий, которая по идее должна заменить эту самую генерацию. То есть, захотелось вам быть воином - вступаете в соответствующую Гильдию и получаете набор базовых скиллов, всевозможные квесты, плюс возможность тренироваться и отовариваться в специальном магазинчике по демпинговым ценам. Гильдий всего четыре - три основных и одна как бы скрытая - гильдия Воров, только вот не найдет ее разве что ребенок. На словах все звучит как нельзя лучше. А на деле получается, что выгоднее вступить во все гильдии сразу, получить всю магию и везде отовариваться по "своим" ценам. Ласковый теленок у двух мам кормится. Минус только один - уровни медленнее растут, да и это минусом можно назвать только с большой натяжкой. Оружия в игре - пруд приди, причем продается оно в магазинчике в самом начала. Так что даже с первым уровнем, но с крутым арбалетом можно завалить любого монстра. Было бы желание.

Зато NPC - куры не клюют. Ходят себе и ходят по кругу, в надежде, что вы подойдете к ним, и они таки смогут сказать свою единственную фразу, заученную на начальных этапах программирования. Скучно, да и только.



Побочные квесты. Они есть, и раздача слонов производится, опять же, в Гильдиях. Три основных квеста для каждой - из разряда "пойди туда и принеси то, что раньше взять не мог". Вот вам и интерактивный мир. Да и вся игра сводится к банальному хождению по мукам, из одного края мира в другой. Отстрел монстров не представляет никаких трудностей и доставляет разве что сомнительное эстетическое наслаждения возможностью убиения невинных младенцев.

Этот стон у нас песней зовется. А Lands of Lore III гордо именуется RPG...

"Ну, хоть что-то хорошее в это игре есть?" спросите вы. Отвечаю: есть. Интерфейс на мой взгляд, весьма неплохо сделан, да удобен. Компас, в конце концов, красивый, книжка светится и... и в том же духе. Ну, не получилась у Westwood игра. Ну, хотела угодить всем, а вышло наоборот. Ну, не смогла...

Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Сбалансированность	●●●●○○○○○○

Рейтинг 4.3

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: низкая
Знание английского: обязательно

Слово Редактора

Так, интересно, и как же этот долбаный винчестер подключать? Шлейф сюда... Е! Вот, кажись, нашел примари/слейв... нет, не видит...

Здравствуй, дорогой читатель! С тобой говорит редактор самой нелюбимой рубрики самого любимого журнала (если судить по анкете :). Счастлив сообщить радостную новость: нас читают и уважают не только в отечественных фирмах, но и ТАМ. Например, Mindscape прислала программу Pro DJ, а перед самой сдачей номера - пришел диск с Cosmopolitan: virtual Makeover, (о нем как-нибудь потом). Также намечен обзор обучающих программ - как-никак у некоторых вступительные экзамены на носу.

Тут кое-кто интересуется, что стало с рубрикой о фильмах aka Filmzzz (ну никак Главный не соглашается на это название): "В заморозке ли она, и если, да, то не околела ли еще?" Да, нет, жива-здорова... Открываю холодильник: вместо жизнерадостной рубрики на руки мне падает окоченевший труп. Так, где адреналин?! Опять Alrick все выпил? Что значит test Q3: Arena? Ладно, нет адреналина, будем пробовать народную американскую медицину от Джорджа Лукаса, благо 19 мая премьера первого эпизода "Звездных Войн", от такого лекарства и мертвая рубрика очнется. Ждите в следующем номере обзора, в сем благом деле мне поможет некто Гуру Брамин. Извини, Гуру, но обзор "Звездных Воин" больше 6 полос в номер не пустят... Хотя, если порезать Internet, Top 100 и Z-zone... рекламу, я думаю, тоже можно выкинуть. Главное прокрасться на верстку ночью, перед самой сдачей номера...

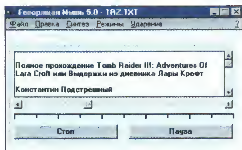
Эй, откуда этот дым? А эти забавные искорки из винчестера? Черт! Алло, здравствуйте, я купил у вас винчестер, а он не работает... Когда можно будет подъехать обменять?

Константин Подстрешный
Sledge@krovatka.ru

Говорящая Мышь 5.0

Константин Подстрешный

Утилита
Издатель: Лазер-Медиа, Разработчик: МЦФ, Клуб голосовых технологий
Системные требования: 486SX33, 4 Mb RAM, 2-х CD-ROM, звуковая карта Sound Blaster или совместимая с ней, Windows 95, NT



Вот уже полтора часа мышка читает мне preview по Mexocome. Не пугайтесь, я не сошел с ума и не переиграл в Fallout 2, все гораздо проще. «Говорящая Мышь» - так называется программа, созданная «Клубом голосовых технологий». Читает любой текстовый файл, голос напоминает роботов из старых фильмов (нет, чтобы женский сделать!), но сам перевод сделан качественно, только иногда с ударением проблемы. Довольно забавная вещь - есть встроенный редактор, можно изменить все - от тембра до стиля произношения, голосовые сообщения можно компоновать с видеофайлами, слайдами и прочей графикой. Правда, практическое применение этой программы в домашних условиях осталось для меня загадкой. Единственные, кому «Говорящая Мышь» может действительно пригодиться, это люди со слабым зрением. Ах, да, вы также можете использовать ее как няню, читать детям сказки в формате *.txt, но за правильность произношения ваших чад я потом не ручаюсь :) . Так что нет никаких поводов для паники, мое психическое состояние в полном порядке...

Энциклопедия современных вооружений 2.0

Константин Подстрешный

Мультимедийная энциклопедия
Издатель: Акелла
Разработчик: Studio ZeT
Системные требования:
Процессор 486 DX-100, 8 Mb RAM
Windows 95, 98, NT

Люди всегда хотели иметь преимущество в силе перед другими - кто-то качался в спортзалах, а кто-то сидел и изобретал автоматы, самолеты и комплексы ПВО. Тому, что они создали за последние годы, и посвящена «Энциклопедия современных вооружений 2.0».

Графическое оформление энциклопедии не вызывает нареканий, даже наоборот, - все выполнено на высоком профессиональном уровне, а обширная коллекция фотографий и видеосюжетов военной техники вызывает невольное восхищение.

Однако содержание энциклопедии не в полной мере отвечает внешнему оформлению. Основной недостаток - отсутствие правильной классификации вооружений. Так, например, известно, что подводные лодки делятся по основному оружию на ракетные, многоцелевые и торпедные; а по типу главной энергетической установки - на атомные и дизель-электрические, класса же «ударных подлодок», как такового, не существует.

Кроме того, энциклопедия изобилует большим количеством неточностей и устаревших сведений: корабли типа «Киров» (ныне «Адмирал Нахимов») и типа «Слава» (ныне «Москва») - ракетные крейсера, а не крейсера УРО; «Удалой» относится к классу больших противолодочных кораблей, а не эскадренных миноносцев; и «Николаев» - тоже бпк, а не крейсер. Та же чехарда и с наименованиями: в составе ВМФ России никогда не было авианесущего крейсера «Харьков» и эскадренного миноносца «Фрегат», в полном названии крейсера «Адмирал Кузнецов» отсутствуют инициалы знаменитого флотоводца. И так далее... То есть, присутствует куча мелких ошибок - самый страшный враг любой энциклопедии.

В общем, как сказал бы начальник нашей военной кафедры: за оформление - отлично, за содержание - удовлетворительно.

Гарик Метлов

PRO DJ: музыка - дело техники

Виртуальный сэмплер
Издатель: Mindscape
Разработчик: Image Line Software
Системные требования:
P-133, 32 Mb RAM, Windows 95

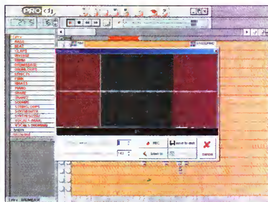
В последнее время компьютер уже для чего только не используют. Можно со всей ответственностью заявить: термин "Домашний Компьютер", как средство развлечения домохозяек, себя оправдал. Правда, речь сейчас не о них (в смысле, не о домохозяйках, а о компьютерах). На днях прислали в редакцию интересный такой компакт. Фирма Mindscape, название Pro DJ (причем написание один в один напоминает логотип одной очень известной и созвучной группы). Из найденного в конверте листика-плаката следует, что приложенная болванка является ни чем иным, как профессиональной студией для создания своих собственных музыкальных композиций. Получив какое-никакое музыкальное образование и памятуя об аналогичных творениях других софтварных контор, которые, в лучшем случае, позволяли наиграть "чижик-пыжик" да потрепать нервы соседям, автор сих строк несколько скептически отнесся к продукту Image Line Software. Потом, правда, такое отношение сменилось щенячьим восторгом. В состоянии которого и была написана эта заметка.

Собственно, первоначальное чувство отторжения было обусловлено простым, и, как кажется на первый взгляд, малофункциональным интерфейсом. Но это только на первый взгляд. Потом осознаешь, что разработчикам удалось сделать воистину невозможное - выбросить все ненужное, при этом оставив все необходимое.

Что же нам предлагают? Прежде всего, около 1200 высокопрофессиональных и отлично подобранных сэмплов (сэмпл, от английского sample - кусок звука, как правило, отдельный инструмент, сыгранный на ноте C4, либо некая музыкальная последовательность, с возможностью неограниченного воспроизведения в режиме повтора). Выбор на любой вкус - множество ударных инструментов, большое количество различных синтезированных проигрышей и даже штук сорок реальных эффектов (шум ветра, говор толпы, различные голоса и фразы).

Для написания либо микширования композиции достаточно выбрать необходимые сэмплы и переместить их в любой канал, в нужный вам такт. Количество виртуальных каналов, а, соответственно, и голосов, ограничено разве что мощностью вашего процессора и размером оперативной памяти (все используемые сэмплы подгружаются в RAM, и тем, у кого 32 MB, придется не сладко), что позволяет накладывать и микшировать многоголосные композиции в считанные секунды.

Для каждого сэмпла можно использовать несколько различных фильтров, например, поменять скорость воспроизведения, создать стереоэффект перетекания звука из одной колонки в другую, либо подрезать частоты. Конечный результат можно записать в WAV файл, с качеством



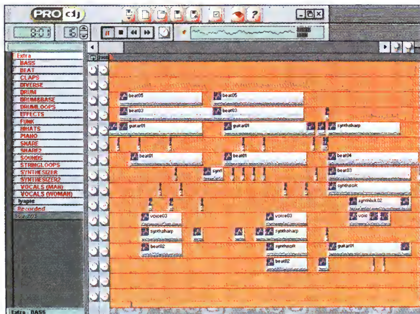
44khz 16 bit Stereo, а затем сделать MP3 и переслать товарищу, чтобы он проникся величием вашего гения.

Однако главное достоинство PRO DJ - возможность создавать свои собственные сэмплы и использовать их при написании композиции. Для этого в программе имеется встроенный recorder, работающий как с микрофоном и CD-Audio, так и с Midi интерфейсом. Также можно взять понравившуюся песенку, открыть ее в каком-нибудь редакторе аудио-файлов (например, Sound Forge или Cool Edit) и вырезать понравившейся такт. Правда, при этом надо следить, чтобы попасть в начало и конец временного отрезка, иначе нарушится ритм, и получится полная какофония.

Вы уже написали свою "единственную и неповторимую", но душа жадет чего-то большего? Нет проблем - ProDj также позволяет вставлять созданные созданные композиции в видео файл, что называется "не отходя от кассы" На диске есть несколько демонстрационных образцов и смотрятся они весьма впечатляюще.

Единственная придирка (причем не моя личная, а всей редакции) - это сэмплы с женским вокалом. Такого убожества вы еще не слышали. Либо у бедной девочки за плечами 2 класса игры на контрабасе, либо она подрабатывает, напевая в переходах :-).

Так что у всех, кто ругал родителей за загубленный музыкальный талант, есть реальный шанс проявить себя на ниве музицирования. Причем, без особых денежных затрат и хлопот.



ИНТЕРНЕТ

Host contacted. Waiting for reply... Какой reply?! Живу я тут!

"Я не радуюсь весне -
Старый врач поведал мне,
Что эрекция с годами
уменьшается втройне."
Т.Шаов, Любовное чтиво, "Кто стучится в дверь ко мне?"

Время летит, налетает и сносит, нашептывая что-то интересное и завораживающее, засыпая, как пески в пустынях. Иногда откапываться бывает настолько сложно, что так и хочется все бросить и пустить на самотек, но... жизнь-то идет дальше, и все вокруг твердит, что нечего тормозить, как 386DX под Windows NT, - надо идти дальше. Но это все лишь присказка...

А теперь - коротко-сжато-рубленным текстом: 27 мая жду поздравлений (насколько мне известно, такого рода заявлений еще нигде не было... так что мне может помешать быть впереди других?.. :)) . Бездник - дело серьезное. Более того, если все будет нормально, то меня можно будет реально лицезреть на 3-ем ОСКОМе, который пройдет как раз в конце месяца. Так что с надеждой на лучшее - вперед и с песнями в светлое будущее. Все поняли? Прекрасно.

Как обычно, все идет своим чередом. Читатели пишут, требуют, чего-то хотят и т.д. Как следствие, подобные "активные" действия принимают форму кирпича, который, если не использовать по назначению, обязательно полетит в тебя. Поэтому, например, многочисленные просьбы рассказать о поисковых машинах и о поиске и скачивании MP3 музыки, приняв форму довольно увесистого кирпича, были успешно конвертированы в статьи на соответствующие темы. В рубрике "Секьюрити" пойдет рассказ о том, как правильно держать в руках мышь и клавиатуру, - о сетевом этикете. Обязательно - новости, топ 100 и еще...

В общем, доживем до четверга.

WBR,
Совершенно сумашедшее Диво(ff)

Контакт инфа:
mailto: maddivoff@gamenavigator.com
maddivoff@r7.da.ru
maddivoff@oskom.ru
icq uin # 5458850

■ Internet Party'99

22 апреля в клубе "Титаник" состоялась ежегодная вечеринка "Internet party '99". Акция, в целом, прошла успешно, правда, следует заметить, что после вечеринки гостевая книга наполнилась воплями негодования и возмущения... да, недочеты были, есть и будут есть, без них почему-то не получается. А что поделать...

■ Великие идут в народ...

29 апреля на EFNet'овском irc канале #alphacentauri прошел чат с дизайнером компании Firaxis Брайаном Рейнольдсом (Brian Raynolds). В чате Брайан сначала отвечал на предварительно заготовленные вопросы ведущего, а после приступил к живому общению. В целом, весь разговор длился около полутора часов ко всеобщему удовольствию. А вообще, в последнее время разработчики стали довольно часто "идти в народ" - к чему бы это?..

■ ОСКОМ `99

Проведение третьего по счету *Общемосковского Сбора КОМпьютерщиков* запланировано на конец мая. За прошедшее с момента второго *ОСКОМа* время организаторы провели серьезную работу по подготовке третьего сбора, учитывая многочисленные пожелания народных масс. Планируется провести большое количество различных конкурсов, презентаций, представлений и вообще хорошо убить время. На сбор приглашаются все желающие. Самую свежую и подробную информацию по этому поводу можно почерпнуть на http://www.oskom.ru/.

■ А был ли мальчик..?

Вам надоел внешний вид вашего браузера? Вас не подташнивает от одного вида эксплорера? Нет, нет, это не беременность - вам просто необходимо сменить обстановку, только и всего. Возможностей по смене внешнего вида программ - множество, я же хочу обратить ваше внимание на *NeoPlanet*. Это специальная программа-дополнение к уже установленному браузеру, которая эффективно сочетает в себе быстрый доступ к браузеру, почтовому клиенту, Active Channels, увеличивает скорость и эффективность соединения. Надо сказать, красиво и удобно. Всем заинтересовавшимся топать сюда - http://www.neoplanet.com/.

■ Тетя Ася покрасилась?

Что-то меня сегодня потянуло на смену пол... з-з-з... нет, рисунка паркета, расцветки стен, виндовых витражей и вообще всего окружающего. Благодаря стараниям некоторых хороших людей теперь возможно изменить внешний вид ICQ. Для чего нужно скачать апгрейд *ICQ Plus*, который позволяет сменить унылый серый фон на что-нибудь более приятное. Апгрейд все еще находится в процессе разработки, в связи с чем рекомендуется достаточно часто посещать http://www.icqplus.com/.

■ Имидж - ничто...

Кстати, о смене внешнего вида Windows в целом. Если вам действительно надоела обстановка на рабочем столе и кнопки в заголовке окна - почему бы это все не изменить? Предлагаемая вашему вниманию программа *eFX* позволяет практически целиком поменять вид Windows, не прибегая к помощи скальпеля. Выбрать внешний вид можно из большой библиотеки стилей, а при наличии соответствующего желания - создать собственный скин. Подробная информация об *eFX* и сама программка обитает на http://skinz.org/thirty4/.

■ И вообще...

Если вас заинтересовала проблема смены внешнего вида, рекомендую посетить сайт http://skinz.org/ и выбрать себе подходящий вариант из программного/графического наполнения. Единственное "но" - там все по-английски... думаю, вы все же справитесь :) .

■ Телефраг телефрагу телефраг!

В скором времени на просторах российского Интернета откроется сайт с весьма оригинальным названием - Daily Telefrag. Основная задача сайта - доставка населению свежих и качественных новостей. Как говорится, если все будет хорошо, то... думаю, еще один хороший новостной сайт никогда не помешает ;) . Кстати, вероятно, он уже вовсю работает - сходите на http://www.dailytelefrag.com/.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.worldcharts.com), выпуск 332 от 10 мая 1999 года

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	12	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	Strategy
2	10	Heroes of Might and Magic 3 (The Restoration of Erathia)	New World/3DO	Strategy
3	19	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
4	24	Half-Life	Valve/Sierra	3D Action
5	57	Starcraft/Add-on	Blizzard	RTS
6	54	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
7	8	RollerCoaster Tycoon	Microprose	Strategy
8	28	Railroad Tycoon 2	PopTop/G.O.D.	Strategy
9	84	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
10	50	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
11	27	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
12	5	Civilization (Call to Power)	Activision	Strategy
13	22	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
14	4	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
15	24	Fifa 99	EA Sports	Sports
18	31	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	RTS
17	5	Championship Manager 3	Eidos	Sports
18	73	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
19	7	EverQuest	Verant/989 Studios/Son	RPG
20	8	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
21	28	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
22	45	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
23	6	Imperialism 2 (Age of Exploration)	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
24	32	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
25	24	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	RTS
26	23	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
27	14	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
28	9	Army Men 2	3DO	Action
29	24	Settlers 3	Blue Byte	Strategy
30	5	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	3D Action
31	26	Delta Force	NovaLogic	Sports
32	32	NHL 99	EA Sports	Sports
33	37	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
34	21	High Heat Baseball 2000	3DO	Sports
35	18	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	Strategy
36	51	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
37	78	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
38	128	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
39	37	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
40	25	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Racing/Action
41	54	Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)	Nival/Monolith	RPG
42	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
43	81	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
44	60	Battlezone	Activision	Action/Strategy
45	24	Tomb Raider 3	Core/Eidos	Action/Adventure
46	21	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
47	122	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
48	18	Starsiege Tribes	Sierra	Action/Strategy
49	22	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
50	81	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
51	129	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
52	6	Superbike World Championship	Milestone/Virgin/EA Sports	Racing
53	26	SiN	Ritual/Activision	3D Action
54	5	Rollcage	Attention to Detail/Psygnosis	Racing
55	79	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
56	29	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	3D Action
57	47	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
58	93	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
59	37	Vangers (One for the Road)	K-D Lab/Interactive Magic	Racing
60	11	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	3D Action
61	23	European Air War	MicroProse/Hasbro	Simulation
62	76	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
63	3	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RPG
64	2	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	RTS
65	166	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
66	22	Return to Krondor	Sierra	RPG
67	23	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	3D Action
68	17	The Elder Scrolls (Redguard)	Bethesda	Action/Adventure
69	69	I-War/Independence War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
70	96	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
71	82	Fallout	Interplay	RPG
72	9	Resident Evil	Capcom	Action/Adventure
73	3	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Pyro/Eidos	Strategy
74	5	Triple Play 2000	EA Sports	Sports
75	15	Close Combat 3 (The Russian Front)	Atomic/Microsoft	Wargame
76	3	Gruntz	Monolith	Logic
77	82	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
78	58	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	Coolhand/LucasArts	Strategy
79	80	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
80	79	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
81	2	Premier Manager Ninety Nine	Gremlin	Sports
82	145	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
83	45	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
84	2	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	Logic/Arcade
85	16	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	Simulation
86	7	Pro Pinball (Big Race USA)	Empire	Pinball
87	97	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic	Strategy
88	128	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
89	180	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
90	3	The Fifth Element	Kalisto/Activision/UbiSoft	Action
91	21	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	Action
92	19	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	Action/Adventure
93	72	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
94	82	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
95	2	Football World Manager	Ubi Soft	Sports
96	67	Gag	Auric Vision	Quest
97	6	Combat Flight Simulator	Microsoft	Simulation
98	7	Magic & Mayhem/Duel: The Mage Wars	Mythos/Virgin	RPG
99	24	Populous (The Beginning)	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
100	3	Redline (Gang Warfare 2066)	Beyond Games/Accolade	Action

Mad! Divoff

"Нитворк Нейбахуд" или Домашняя сеть по-русски

Домашняя сеть - не роскошь,
А средство коммуникации.
Народная мудрость

Часть первая, и возможно отнюдь не последняя

Возросшее внимание со стороны народных масс к домашним сетям можно назвать закономерным, поскольку люди поняли, что домашние сети - зто будущее домашних компьютеров. Домашние сети - не у нас, "на западе" - достаточно широко распространены, и их пользователи давно осознали преимущества работы в локальной сети, нежели в одиночку. У нас же осознать зтот факт до недавнего момента было сложно из-за малой распространенности компьютеров и достаточно высоких цен на сетевое оборудование. В данный момент зта ситуация слегка изменилась, и я надеюсь, что дальше будет только лучше.

Итак, домашняя сеть. Многие спросят: "а зачем зто мне?". Вообще-то, каждый решает сам, поэтому говорить каждому, что зто ему нужно, не имеет смысла.

Вай?

Домашние сети хороши тем, что позволяют:

- приятно проводить время, сражаясь с друзьями в любимую игру по сети;
- создать общий файловый архив и постоянно его обновлять - самая свежая и нужная информация всегда под рукой;
- сделать сеть подключенной к Интернету, предоставив тем самым доступ в Интернет всем ее пользователям;
- общаться между собой без использования телефона. Использовать ICQ, IRC и другие коммуникационные возможности;
- изучать различные языки программирования под web в "домашних" условиях на локальных серверах;
- использование ICQ/IRC для "общения" ведет к невольному повышению скорости набора символов на клавиатуре, что в определенной степени является обучающим моментом, и, соответственно, приносит немалую пользу.

Доводов в пользу домашних сетей можно привести еще очень много, но, если вы не против, я пойду дальше.

Долгая дорога...

Итак, вы собрались строить сеть. Однако она нужна не только вам, но и остальным. А знаете ли вы, сколько именно зтих "остальных" хотят такую сеть? Точно узнать, сколько именно желающих имеется в наличии, можно только после "зондирования почвы" (анекдот про чукчу, который хотел выкопать червяков побольше знаете? Совсем не похоже :)). Соответственно, первым пунктом нашей программы идет набор будущих пользователей. Делается зто обычно путем расклейки объявлений на подъездах, либо же путем "засорения" почтовых ящиков аналогичными объявами. Количество человек, отозвавшихся на объявление, обычно бывает больше, чем количество реальных пользователей. Почему? Потому, что (любопытство не порок!) обычно народ предпочитает "халяву", то есть - не платить достаточно увесистые первоначальные взносы, а подключиться позже, когда все будет готово. Выходов из ситуации "утекания пользователей" как минимум три:

- делать сеть совместно с пользователями, т.е. всем вместе скидываться на нужное оборудование, всем вместе идти его же покупать, а потом уже решать, кто, сколько и чего вложил, и что ему за зто будет;
- планировать запуск сети через определенный промежуток времени и подписывать с пользователями соглашение о том, что, когда сеть будет готова и введена в зксплуатацию, они к ней подключатся. Соответственно, потом все расходы делить на образовавшееся число пользователей;
- тянуть время и выявить самых стойких :) .

Следует заметить, что если количество пользователей будущей сети - меньше 20, то начинать работы по ее построению нецелесообразно, поскольку она получится слишком дорогой. Речь идет о домашней сети, подключенной к Интернету, поскольку собирать ежемесячную абонентскую плату за пользование обычной сетью в какой-то степени нелогично и не очень красиво, так как зто смахивает на простое выкачивание денег.

Надеюсь, что число набранных вами пользователей достаточно, и пришло время поговорить о собственно самой сети в плане ее построения и прокладки. Готовы? Начнем-с.

Сеть - зто, прежде всего, провода (поскольку радиоадаптеры все еще дороги). Итак, первая проблема, возникающая у сетестроителей - прокладка кабелей. Куда? Где? В такой ситуации была бы полезна некая бумага, именуемая картой.

Где карта, Билли..? Нам нужна карта...

После набора пользователей было бы полезно узнать распределение их (пользователей) по домам, подъездам и этажам. Узнав, где кто обитает, можно начинать составлять примерную карту сети. Вообще-то, можно обойтись и без нее, но с ней, как-то, знаете ли, спокойнее (не столько спокойнее, сколько свободнее - сделай много копий, и тогда точно никого не забудешь :)). Составив карту, можно приступать к распределению пользователей по хабам *(HUB)* и сегментам. Зная, в каком подъезде будет находиться тот или иной пользователь, проще выбрать оптимальный вариант прокладки.

Схема. Ма...

Имея на руках карту (!), можно приступать непосредственно к прокладке кабеля. Для начала имеет смысл заниматься прокладкой кабеля в пределах одного дома, поскольку, получив кое-какой experience на зтом деле, во втором доме сделать это будет проще (ну чем создание домашней сети не RPG? ;)).

Перед началом прокладки следует обзавестись нужным кабелем и оборудованием, поскольку без зтих компонентов сеть останется существовать только в виртуальном виде в головах ее строителей :) .

Происхождение видов

Следующим пунктом нашей программы является рассказ о всяческих способах построения сети. Итак, сеть строят. Руками.

Первое, что необходимо для построения сети на местности - выяснить способ соединения машин, скорее, даже не способ, а тип соединителя, от которого зависит весьма многое.

Типов зтих несколько. По порядку:

- коаксиал, провод стандарта RG-58;
- витая пара, провод стандарта RG-45;
- Иола;
- радиосети;
- оптоволокно, ну... оптоволокно - оно и в Африке оптоволокно.

Рассмотрим зти способы поподробнее.

Коаксиал - дешево и почти сердито

В последнее время многие говорят, что коаксиал отжил свое и больше не нужен. По моему мнению - коаксиал держит 10мбит, а больше домашней сети вряд ли понадобится - почему бы и не?.. Соединение машин в сеть коаксиальным проводом - наиболее простое и дешевое решение из всех существующих на данный момент. Компьютеры соединяются последовательно, то есть кабель проходит от первого компьютера к третьему через второй; на двух концах провода стоят терминаторы. Терминаторы - это специальные девайсы, которые не дают данным убегать в никуда. Этот способ удобен для использования в сетях, когда необходимо тянуть провод на большие расстояния, например, между домами, поскольку расстояние между двумя точками соединения, заложенное в стандарт - 185 метров, но при использовании определенных сетевых карт это расстояние можно увеличить до 300 метров. Минимальное расстояние между 2-мя рабочими станциями - 0.5 метра. К недостаткам данного вида соединения можно отнести отсутствие перспективы расширения канала, хотя, как я уже замечал, для домашней сети вряд ли потребуется большее. Также можно отнести к недостаткам то, что, если повредится провод где-нибудь между двумя рабочими станциями, то вся остальная сеть от этого тоже... ззз... повредится :) .

У данного типа проводов есть еще две неприятные особенности, причем последняя относится ко всем типам проводов без исключения, кроме, разве что, проводов из серии: «XXXXX бод и все-все-все» :) . Вот они:

- провода неустойчивы к пониженной температуре (замерзают, знаете ли, и все тут);
- провода нужно заземлять.

Витая пара - простенько и со вкусом

Достаточно широко распространено соединение машин в сеть при помощи витой пары. Витая пара уже давно пытается похоронить коаксиал, но пока что это ей не удается. Соединение происходит через специальное устройство, называемое HUB (нет, это не нив и даже не хуб, а просто хаб :)) или же концентратор, который является отправной точкой всех кабелей сети. От хаба к каждому компьютеру идет свой провод, а к самой сети подключен только хаб, соответственно, надежность здесь выше, нежели в предыдущем варианте: если на каком-то участке от компьютера до хаба произойдет разрыв, то пострадает только пользователь, провод которого порвался, а вся остальная сеть будет жить дальше. К сожалению, этот вариант дороже, нежели коаксиал, и требует обязательного наличия хаба. Максимальное расстояние между двумя точками соединения - до 210 метров, в зависимости от используемых сетевых карт. Данные провода, надо заметить, так же, как и коаксиал, умеют замерзать.

Iola NET? Да!

Иола - это российский программно-аппаратный комплекс, изобретение наших ученых и инженеров (во как сказал! :)). Благодаря данному комплексу, при использовании Иоловских адаптеров пропускную способность обычного коаксиала можно повысить до 25Мбит. Кстати, по тестам B i b i r e v o N E T (http://www.bibirevo.net/), при использовании *IolaNet* максимальное расстояние между двумя точками соединения было 900 метров. Правда, чтобы приобрести этот комплекс, потребуется как следует поискать - давно я его не наблюдал на поверхности...

- Петька, ты что делаешь?
- Антенну натягиваю

Wireless network... Радиосеть. Что можно про нее сказать обнадеживающего? Только то, что пока это дорого и проблемно. Для создания радиосети надо иметь в наличии хотя бы 2 радиокарты (или больше, если это сеть не на 2 машины :)) стоимостью от $300. Это - как минимум. Что, уже не нравится? :) . Тогда обратите внимание на соединение коаксиалом :) .

Оптоволокно

Можно сказать так: дорого и круто. Позволяет получать бешеные скорости на больших расстояниях. Оптоволокно - это такой хитрый провод, в котором обитает тонкая стеклянная жила, защищенная внешним слоем пластика. Расстояние между двумя точками соединения может достигать 40 километров, скорость передачи данных - до 2.1гбит. Впечатляет? Верю, но с оптоволокном проблем будет куча. Начать хотя бы с того, что оптоволокно нельзя сгибать как обычный провод (коаксиал), и класть его лучше через подвалы, люки и другие аналогичные места, где он будет идти по прямой. Останавливаться на данном способе нецелесообразно, по меньшей мере, из-за высокой цены как на сам кабель, так и оборудование (хотя можно попробовать, если, конечно, есть желание - во многих новостройках уже кладут оптоволокно под девизом "сеть в каждую квартиру").

Всякое etc.

Если домашняя сеть планируется только на 2 машины (а такое случается весьма часто), то можно попробовать следующее: на более-менее новых материнских платах есть выход на инфракрасный (IR) порт, при помощи которого 2 машины могут разговаривать между собой на расстоянии до 40 метров (а то и больше). Соответственно, если у вас такие «мамы» и порты имеются, то, поставив компьютеры у окон или в любое другое удобное место с прямой видимостью и настроив соответствующим образом драйверы, можно считать сеть сделанной. Правда, опять же, вспоминая о качестве - пролетевшая ворона, внезапно обрушившийся снегопад или дождь, пролетевшая недокуренная сигарета либо какой другой артефакт (а что, вдруг кто-нибудь поскользнулся?), вылетевший из окон верхних этажей, прервет вашу связь, и потерянные пакеты уже никогда не достигнут своего destination'а.

Insufficient funds. Замена needed

Говоря о замене, можно сказать такую вещь: при замене карт либо проводов качество связи может как улучшиться (что вряд ли), так и ухудшиться (что бывает чаще всего). Что я могу порекомендовать:

- если кабель RG58 (коаксиал) кажется слишком дорогим, то можно обратить внимание на отечественный кабель PK50 (50 ом);
- также RG58 можно заменить отечественным кабелем PK-75 (75 ом), правда, для работы с таким кабелем необходимо соответствующее оборудование. Максимальное расстояние между двумя точками соединения при использовании этого кабеля, без использования спец. оборудования, может доходить до 600 метров.
- витую пару (RG45) можно заменить обычной телефонной "лапшой", правда, проблем от этого не уменьшится - неэкранированность, помехи...

Но повторю, что замены нежелательны.

Карты

По поводу сетевых карт скажу следующее: для обычной сети пойдут практически все стандартные NE2000 совместимые сетевые карты. Если вы желаете тянуть сеть на очень много метров, то следует использовать сетевые карты 3com, которые, как известно, отличаются своей "пробойностью" на большие расстояния. То есть, если при обычной (NE2000) сетевой карте расстояние между точками может достигать около 200 метров, то, заюзав 3com'овские карточки, это расстояние может увеличиться до 300-400 метров. Вот так вот.

Return

Но вернемся к нашей многопользовательской сети. Выяснив тип соединителя, следует решить, как целесообразнее делать сеть - всю на коаксиале, витой паре, чем-нибудь другом или же на всем вперемешку. Если сеть опутывает один подъезд или этаж, можно сделать на коаксиале. А вот если сеть будет охватывать дом целиком или два и больше домов, то следует выбирать

витую пару в комбинации с коаксиалом. Как? Очень просто. По фирменному методу *Интерлана* (http://www.interlan.ru/) - общая магистраль, соединяющая дома/подъезды, прокладывается из коаксиала. В каждом подъезде делается петля из того же магистрального провода. Далее, в каждом подъезде ставится хаб, от которого идут провода к конкретным пользователям, а хабы подключаются к общей магистрали как раз через те самые петли, то есть в разрыв петли ставится хаб. Разумеется, на концах магистрального провода должны быть терминаторы. Такая вот хитрая топология.

Если вы живете в новостройке с уже проложенным оптоволокном, можно использовать и его. Правда, оборудование все равно дорого стоит. В общем, решайте сами.

Если вам уж очень хочется попробовать радиосеть, то ее лучше делать в соответствии с прилагаемыми инструкциями.

От себя могу посоветовать вариант из коаксиала с витой парой, который и будет рассматриваться далее.

Вроде бы мы со всем определились, теперь переходим непосредственно к протяжке кабеля и прочим организационным вопросам. Если ваша сеть располагается на одном этаже или же в одном подъезде, то вы, в принципе, можете скипнуть текст до чуть-чуть подальше, поскольку теперь речь пойдет о самых простых организационных вопросах, способных затормозить постройку сети на очень долгое время - проблемах, связанных с местными властями.

Пионеры тянут сети

Так как вам в любом случае придется тянуть провод с дома на дом/из подъезда в подъезд через чердак/крышу/подвал (по улице это делать нецелесообразно - инициативные любители ножниц могут постараться), которые обычно закрыты на ключ, который, в свою очередь, лежит в хорошо защищенном ящике у злобной тетушки (обычно) - охранницы общественного спокойствия, необходимо корректно этот самый ключ попросить, чтобы открыть требующуюся дверь на чердак/крышу/подвал. Очень часто вас могут отослать в РЭУ, а оттуда еще к более высоким властям (например, к главному управляющему района) для визирования бумаги о том, что вы собираетесь только тянуть свой провод и ничего больше (а то обрезанную кем-нибудь ТВ-антенну обязательно повесят на вас). Рекомендуется сделать вот что: пойти в РЭУ, узнать адрес дирекции заказчика, и уже у них просить ключи, ссылаясь на то, что вот ребятам из оттуда-то (район/улица) уже дали такую бумагу (при этом желательно иметь на руках аналогичную, но уже подписанную бумагу, позаимствованную на время у тех, у кого она реально есть). Также рекомендуется в разговоре с властями изображать из себя активную молодежь, которая не курит, не пьет, а тянет сети, поскольку тогда, при удачном стечении обстоятельств, вам могут помочь не только ключами, а еще чем-нибудь полезным. Правда, бывают исключения, но редко.

Соответственно, перед тем, как делать большую сеть, рекомендуется пообщаться с теми, кто ее уже сделал и у кого она есть. Они вам точно скажут, как, чего и где взять и что делать.

Пользуйтесь опытом уже набивших шишки, а главное, по-человечески общайтесь с властями. Не факт, что вам уже на следующий день дадут разрешение или ключи. Все это может затянуться и на месяц, и на больший срок. Главное - терпение, и все будет. Проверено. Рекомендации ведущих собаководов.

В принципе, можно обойтись и без всех этих процедур, действуя нелегально, но еще не факт, что ваш провод случайно не обрежут мастера или инициативные любители колюще-режущих предметов, либо какая-нибудь внезапно приехавшая комиссия не настучит вам по голове.

Получив ключи, можно приступить к осмотру открывшихся просторов.

У Карлсона

Первый вариант протяжки кабеля, который я рассмотрю, - воздушный, то есть через крышу. Принимая за основу описанный выше метод построения сети, нам необходимо перекинуть магистраль с крыши одного дома на крышу другого. Как это сделать:

- при помощи лесы/нити с грузом;
- при помощи стреляющих девайсов;
- при помощи сильно адванснутых игрушек.

В первом случае берется нить/леска с привязанным к ней грузом не очень большой, но и не очень маленькой массы и спускается с крыши одного дома на землю. С крыши второго дома спускается кабель, к которому привязывается спущенная нить. Потом, получив разрешение на подъем, человек на крыше первого дома начинает вытягивать нить на себя, поднимая, таким образом, вместе с нитью и сам кабель. Здесь существует проблема: кабель может запутаться в кроне деревьев (или зацепиться за строения, фонарные столбы и т.п.), чем доставит немало хлопот. Поэтому необходимо перед началом перекидывания максимально возможно очистить будущий путь кабеля. С проводами на столбах проблема решается заранее - как только вы спустили нить с грузом вниз и направились в сторону другого дома, вам необходимо перекинуть груз и нить через все возможные висящие препятствия. С деревьями несколько сложнее, поскольку, по себе знаю, исполнять роль новоиспеченной Тарзанки не очень легко, но отнюдь не невозможно. Другие препятствия обходятся сбоку, соответственно, с оными особых проблем возникнуть не должно.

Во втором случае на помощь сететянульщикам приходят всевозможные стреляющие приспособления типа арбалета и ему подобных. К стреле арбалета привязывается нить, разложенная по крыше (для легкости разматывания), после чего производится выстрел в сторону нужного здания. Правда, в случае использования арбалета есть риск, что:

- попадешь в ловяще-тянущего напарника, стоящего на другом доме;
- попадешь кому-нибудь в окно;
- вообще никуда не попадешь (Акелла промахнулся).

Поймав нить на другом конце, привязываем к ней кабель и тянем. Цель достигнута.

В третьем случае нить и груз переносятся на крышу другого дома при помощи летучих игрушек типа вертолет. Вертолет с радиоуправлением прекрасно выполняет свою роль, правда, возможно, что:

- ловяще-тянущий случайно попадет под винт, в результате чего ему будет не очень хорошо;
- внезапно налетевший поток ветра затруднит полет, и несчастная игрушка спикирует в ракушку с шестисотым мерсом;
- из-за запутавшейся нити, вертолет может просто упасть вниз со всеми вытекающими.

Поймав нить, поступаем так же, как и в случае с арбалетом.

Возможно и такое - если один дом выше другого и между ними есть соединение, например, радиолиния, но никак не высоковольтка (которая, в нашем случае, не ЛЭП и даже не ~380, это может быть и ~127), то, используя хитроумное приспособление "крючок", можно спустить нить с грузом по этому проводу.

Кстати, желательно предупредить жильцов квартир, которые могут наблюдать за вашими действиями из окон, чтобы они, не дай Бог, не вызвали милицию (особо инициативные ведь и не такое сделать могут). Еще одной проблемой могут стать вездесущие бабуси (обитающие у подъездов), которым всегда... ну, в общем, сами знаете :).

Итак, способы - перед глазами, выбор - за вами. Меня, например, больше устраивает первый.

Перекинутый с дома на дом провод не должен висеть сам по себе, его следует крепить на растянутом тросе етц., надежно закрепленном на обеих крышах. Крепить следует при помощи полиэтиленовых стяжек (продаются

в хоз. маге), которые можно достаточно легко купить в неограниченном количестве. Многие в качестве закрепителя используют скотч либо металлические скобки, но:

- после зимы скотч приходит в не совсем годное состояние;
- металл ржавеет, а проводу от этого не лучше;
- полиэтиленовые стяжки позволяют проводу не быть намертво притянутым к тросу, что соответствует основному правилу крепления провода - он не должен быть натянут и сжат.

В качестве троса можно использовать:

- полевку;
- тросик 0,5 мм для протяжки;
- все, что только пожелаете, лишь бы было прочно.

Полевка (полевой сдвоенный военный кабель) хорошо зарекомендовала себя еще с военных времен; она недорого стоит и прекрасно выдерживает погоду и достаточно больной вес (до тонны на 100 метров) - ну чем не "наш выбор"? :) .

Стандартный стальной тросик может быть неудобен из-за следующих особенностей:

- неизолирован, необходима *обязательная* изоляция;
- подвержен ржавчине.

В принципе, никаких стандартов и ограничений на вид и модель троса для подвешивания нет, поэтому, главное правило, которым стоит руководствоваться - выбирать изолированный непромокающий (не веревку - сгниет) провод.

Внимание! Провод должен быть изолирован обязательно!

Следует соблюдать следующие меры безопасности:

- не тянуть сеть в дождь либо после дождя;
- не тянуть сеть вечером и ночью;
- не использовать неизолированный провод;
- *обязательно* использовать девайсы APC ProtectNet, защищающие сеть от перенапряжения и спасающие во время грозы (известен случай, когда во время грозы от перенапряжения полностью выгорела одна машина, у второй сгорела сетевая карта). Оно - штука хоть и дорогая, но очень нужная (выгоревшее оборудование будет стоить гораздо больше...).

Ты глубоко от меня, копать еще мне 2-3 дня...

Чем дальше в лес, тем больше дров; чем глубже в люк, тем больше мертвецов...

Следующий способ протягивания кабелей - через подвалы и городские подземные коммуникации. Особых рекомендаций и пожеланий здесь вы не найдете, поскольку главное пожелание - правильное крепление кабелей, чтобы они не болтались и сильно не провисали. Крепить лучше к стенам и их подобиям, желательно подальше от высоковольтных проводов и помехонеустойчивых каналов. При прокладке через коммуникационные люки у вас могут возникнуть проблемы с правоохранительными органами, поэтому такие вещи лучше проделывать в сопровождении сертифицированного специалиста (да, есть и такие). Вообще-то, без карты подземных коммуникаций в люки лучше не лазить, а то ничем хорошим это не закончится.

Не следует также забывать, что с властями следует договориться и по этому поводу - попросить карту, подыскать людей в помощь. Главное, чтобы вы к ним хорошо, и они к вам... так же.

По поводу копания: если между домами не асфальт, можно, конечно, прокопать канаву и уложить провод в нее, но тут никто не застрахован, что лопнувшая в этом месте труба не соберет вокруг себя кучу угрюмых дядюшек с лопатами, которые во время раскопок повредят (если повезет), а то и вообще выкопают и обрежут ваш провод, как мешающий работе.

Предостережения и рекомендации по защите - такие же, как и в случае с перекидыванием провода через крышу.

Подъезды

И вот провод, наконец-то, перекинут, магистраль создана. Остается одна из мелких трудностей - разводка по подъездам. При условии, что на каждый подъезд была заготовлена магистральная петля, необходимо теперь на чердаке разместить хаб, который следует ставить в разрез петли. Сами хабы нужно ставить в защищенных помещениях на последних этажах (чтобы лишние не ходили), доступ в которые был бы только у вас и вашей команды. Эти помещения также должны быть защищены от внешних раздражителей (солнце, крыша протекла, етц.) и хорошо вентилируемы. Такие комнаты в дальнейшем могут использоваться в качестве машинных комнат, где будут стоять отдельные сервера.

Установив хаб в удобном месте, можно начинать спуск проводов вниз по этажам. Многие считают, что провода нужно спускать через вентиляционные шахты, мусоропровод и другие доступные ходы. Могу сказать только одно: они заблуждаются :) В каждом доме, там, где обитают низковольтные провода (ТВ, радио, телефон) всегда есть несколько свободных труб, которые можно использовать для достижения наших целей. Стоит отметить, что если вы взяли не стандартный провод, а его замену (см. пункт Замена Needed), то, возможно, ваша сеть будет работать со сбоями либо создавать наводки в идущих по соседству кабелях, что, в свою очередь, вызовет недовольство жителей (вы представляете, какая-то там сеть помешала мне нормально досмотреть 584-ю серию "Санты Барбары"!), которые вызовут электрика дядю Васю, который просто вырежет "ненужные", по его мнению, провода. Это так, к слову.

Выловив провод из трубы на необходимом этаже, дотянуть его до квартиры, я думаю, проблем не составит. Подключив все необходимые соединительные шнуры, коннекторы и провода, можно считать работу выполненной.

Pong Pingout

По идее, после настройки программного обеспечения сеть должна успешно функционировать. Если этого не произошло, проверьте :

- стоят ли на обоих концах магистрали терминаторы;
- не разорвана/ придавлена/расплющена ли в каком-нибудь месте магистраль;
- включено ли питание у хабов;
- воткнуты ли все провода в хаб;
- соединен ли хаб с магистралью;
- воткнут ли сетевой (не ~220, а сетевой, хотя и наличие ~220 тоже не мешало бы проверить ;)) шнур в компьютер;
- правильны ли установки port и irq у сетевой карты;
- и т.д.

В случае, если все нормально, но сеть все равно не работает, следует обратиться к более компетентным людям либо к близлежащим сисадминам.

Большому кораблю - большой айсберг

Поэтому, построив маленькую сеть, не следует останавливаться на достигнутом, а следует идти дальше, развивая и расширяя ее. Главным расширением домашней сети легко может стать ее подключение к Интернету. Сделав это, вы получите все возможности мировой глобальной сети плюс достаточно дешевый доступ в оную. Подробно о подключении сети к Интернет мы поговорим в следующий раз, а пока что посмотрим на возможные пути подключения.

Итак, подключиться к Интернет можно следующими способами:

- dial-up;
- простой ethernet;
- прямой провод до провайдера;
- ISDN до провайдера;
- ISDN до ближайшей ISDN сети (comstar/goldenline);
- оптоволоконный канал до провайдера;
- радиоканал до ближайшей радиосети;
- радиоподключение типа DirectPC.

Dial-up является самым простым способом подключения домашней сети

к Интернету, поскольку не требует специального оборудования, в то время как все остальные (кроме простого ethernet'а) требует дополнительную технику. Для подключения используется обычный модем и прокси-сервер, установленный на том же компьютере, на котором стоит модем. Прокси-сервер - это специальная программа, которая позволяет сделать доступ в Интернет общим для всей сети. Максимальная скорость подключения - 56k.

При подключении через простой ethernet требуется только лишняя сетевая карта, при этом вы подключаетесь к близколежащей сети с уже имеющимся доступом в Интернет, из-за чего у вас на всю вашу сеть будет только один IP-адрес. Если же вы хотите выделенные адреса для каждой машины, то вам придется ставить маршрутизатор - устройство, распределяющее адреса в вашей локалке. Скорость может быть до 10 мбит.

Во всех остальных случаях скорость передачи данных через и в Интернет будет от 128к до 2 мбит.

При использовании прямого провода вам необходимо будет приобрести 2 спец. модема для обмена данными напрямую с провайдером + маршрутизатор.

Кстати, во всех остальных случаях маршрутизатор тоже обязателен. При подключении через ISDN, оптоволокно и радио необходимы специальные модемы.

Про все эти типы подключения я подробно расскажу в следующий раз.

На этой радостной ноте я с вами и попрощаюсь.

В общем, успешной постройки и до новых встреч! =))

Mad! Divoff

Особенности национального поиска MP3

(или Все, что вы хотели знать об MP3, но...)

"...covered with hope and vaseline still cannot fix this broken machine..."
NIN, halo five - broken, "gave up"

Не так давно мне пришло сразу четыре письма, в которых содержались весьма схожие вопросы типа "Я пошел на palavista (box.sk/audiogalaxy/etc.), нашел там нужный мне файл, а скачать не могу...". Уже после прочтения пары таких писем мне пришла в голову идея написания соответствующей статьи, а после получения еще нескольких такая статья стала казаться просто необходимой - в целях предотвращения переполнения почтового ящика одинаковыми письмами и спасения народа от возможных расстройств.

Итак...

MP3, как вам уже известно из предыдущих номеров, является форматом для хранения музыки CD-качества в цифровом виде. В мире существуют тысячи сайтов, на которых складируются такие музыкальные ресурсы. Для облегчения поиска нужных композиций были созданы MP3-поисковики - специальные серверы, где лежат ссылки на неисчислимое множество композиций. Для поиска MP3 я предпочитаю пользоваться palavista (http://palavista.com/), mp3search (http://mp3.box.sk/) и BorgMusic Search (http://www.audiogalaxy.com/) плюс еще парой-тройкой других поисковых машин. Найдя заданный файл, его можно либо скачать, либо не скачать, причем второе случается чаще. Почему же?

Outdated...

Из-за того, что данные на поисковых машинах обновляются не каждый час, да порой и не каждый день, может случиться, что файл, который вы нашли в поисковой машине, уже отсутствует по указанному адресу. Такое случается из-за того, что многие хозяева ftp'шников прописывают в поисковики содержимое директорий upload, incoming, etc., которые, как известно, предназначены для закачки. На хороших сайтах, где каждый день происходит ревизия этих директорий, в конце дня их содержимое просматривается и распихивается по каталогам, соответствующим стилям, годам, исполнителям и т.д., поэтому, если вашего файла не оказалось в той директории, в которой он был указан на поисковой машине, попробуйте поискать по сайту.

Ну и гадость же эта ваша заливная рыба...

Не все так просто на этом свете, и практически каждый, кто дает скачать что-то, обязательно хочет взамен чего-то подобного. Таким образом, подбираемся к главной загвоздке - ratio. Ratio в переводе с английского означает "пропорция". На многих сайтах присутствует ratio-аккаунт (логин для доступа на сервер) для скачивания файлов. Что это означает ? Рассмотрим пример. Допустим, на сайте abc - аккаунт с ratio 1:2. Это значит, что, закачав туда 1 байт, вы имеете право скачать 2 байта - то есть, залив 6 мегабайт, можете спокойно скачать 12. Соответственно, если браузер выдает ошибку при перекачивании файла, зайдите на этот сайт нормальным ftp-клиентом и посмотрите login message (сообщение при соединении, в котором обычно указываются порядки данного сервера и другая важная информация). Скорее всего, там ratio, и вам необходимо сначала поделиться чем-либо, а только потом забирать. Касательно закачиваемых на сервера файлов можно сказать такую вещь: за закачку "левого" файла (в данном случае, такого, который может относиться к категории crap (об этом обычно говорится в login message), либо вообще быть не MP3 файлом (некоторые думают - "дай-ка я им залью 25-меговый своп от виндов...") можно получить бан (невозможность зайти на сервер) на адресное пространство провайдера, подставляя, таким образом, и себя, и других возможных посетителей сервера. На многих серверах есть ограничение по качеству файлов (например, закачивать только 128 kbps музыку). Обычно на всех серверах есть установленное число соединений с одного адреса, но если такого нет, не стоит перегружать сервак, поскольку надо бы и о других подумать (за большое количество открытых сессий тоже можно бан получить). И еще: есть трюк, проходящий, правда, не всегда, который заключается в том, что можно одновременно закачивать и скачивать файлы, экономя таким образом время. То есть, вы ставите файл на закачку и через некоторое время начинаете скачивать искомый MP3. *Иногда* получается.

Наряду с ratio-серверами, существует достаточно много серверов с аккаунтами другого рода, позволяющими беспрепятственно скачивать любые файлы.

Это сладкое слово... leech!

Leech (*англ.*) означает пиявка, вымогатель. Ухм... хороший перевод, а главное - очень точный, ведь, войдя под leech-аккаунтом, вы можете ска-

чать с сайта что угодно и сколько угодно без ограничений (правда, бывают leech-аккаунты с ограничениями, но зто отдельный разговор). Как говорится, присосался и не оторвать. Минусы... да их, пожалуй, нет, разве что - невозможность зайти на сервер из-за большого количества народу на нем (ограничение на количество одновременных входов под leech-аккаунтом). Чаще всего leech-аккаунты появляются на музыкальных серверах - из-за желания владельцев сайтов выжать реальные деньги из своей коллекции, поскольку за место на сервере нужно платить надо реальными деньгами, а не чем-то иным.

Поясняю (вообще-то, такого рода пояснения - отдельная тема, ну да ладно...) - существует превеликое множество серверов, которые платят *реальные* деньги за клики, то есть, если, нажав у вас на странице на баннер, посетитель попадает на сайт спонсора, то вам начисляют какую-то определенную сумму. Так как посетителей у MP3-сайтов всего хватало, админы быстро просекли, что если создать один дополнительный аккаунт с возможностью leech'а, то на этом можно сделать неплохие деньги - делается www-страничка, где стоят баннеры, и задания по отысканию пароля для leech-аккаунта. Задания бывают такого плана:

1. Нажмите на баннер спонсора 1, попав на сервер, нажмите "вход" и запомните слово в 4-й строке после фразы "at the...". Это слово будет первой частью вашего пароля.

2. Нажмите на баннер спонсора 2, попав на сервер, нажмите "гость" и найдите слово во 2-м абзаце после фразы "at great...". Это слово будет второй частью вашего пароля.

Чаще всех, попадается реклама онлайн-казино, после них идут XXX-сайты и прочие. В результате, за предоставление leech-аккаунта может набегать приличная сумма. В общем, это было лирическое отступление, о коммерции в Интернет поговорим как-нибудь в другой раз.

Напоследок, могу сказать одно - leech аккаунт удобен, и если есть такая возможность, то ее обязательно надо использовать.

Если у вас возникнут какие-либо вопросы - пишите : maddivoff@mail.ru

И в заключение - рекомендуемые средства для нормальной работы с MP3:

- shell на толстом канале (удаленный сервер с хорошим каналом связи и telnet-доступом на него);
- выделенная линия или нечто похожее;
- большой винчестер;
- хорошая аудиосистема.

Приятного вам прослушивания :) .

З.Ы. Кстати, все, кто был на Комтеке-99, имели возможность познакомиться с портативным MP3-плеером Diamond RIO.

Андрей Малышев
aka Steel Vertigogo

Поиск как смысл жизни

"I am forever searching high and low
But why does anybody tell me no
Neptune of the seas, have you an answer for me please
And the lily of the valley doesn't know"
Queen, Sheer Heart Attack,
"Lily of the valley"

Все мы что-то ищем : хорошую работу, ласковую жену, свое место в обществе...

Если призадуматься, то можно с уверенностью сказать, что жизнь наша не что иное, как поиск ("... и жизнь его похожа на фруктовый кефир..."). Проще говоря, чтобы жить было в кайф, нужно обязательно находить то, что ищешь, и в этом нам очень может помочь, как ни странно, всеми любимая Сеть.

Правда, чтобы добиться хоть каких-то результатов, нужно искать с знтузиазмом и, обязательно, огнем в глазах. Всячески облегчить нашу участь призваны разнообразные поисковые машины,

выцарапывающие из миллиардов (даже, не побоюсь сказать, триллионов) страниц те, что нужны именно нам. Каков механизм их работы?

Одни ищут по заранее введенным в базу страницам, другие опрашивают несколько всемирных серверов, ну, а третьи находятся в свободном плавании. Первые и вторые не очень распространены и служат для сугубо профессиональных целей (например, с их помощью можно найти чертеж ракеты Фаулер в военной базе данных США), а вот третьи находятся в почете у рядовых пользователей, т.к. могут отыскать для вас любую информацию или даже несколько сотен ее источников. На самом деле, искать довольно просто, если знаешь, как (хотя многое зависит от того, что нужно найти).

Посмотрим, что получается при поиске по одному из наиболее часто встречающихся запросов пользователей - "халява".

На это благозвучное слово Рамблер (http://www.rambler.ru/) вывесит на наше обозрение несколько тысяч линков; примерно столько же мы получим от Яндекса (http://yandex.ru/) и Апорта (http://www.aport.ru/), ну, а зарубежные аналоги (кроме Альтависты (http://www.altavista.digital.com/)) ограничатся несколькими сотнями (причем не самых лучших). Как же выбрать из предложенного тот сорт "халявы", который потребен именно нам ?

Все очень просто: дописываем дополнительные слова и ищем их в найденных документах

(если у поисковика такая функция, как вы догадываетесь, есть). Но как дописывать - вот в чем вопрос?! И ответ на него пока не найден...

Ведь поисковые машины не такие умные, как человек, и результаты могут страшно вас разочаровать. Что вы скажете на то, что вместо, скажем , информации о бесплатной страничке вы получите ссылку на полное собрание сочинений Булгакова?

В этом и заключается основной, не искорененный и поныне недочет всех поисковых машин: если вы не сможете грамотно объяснить поисковику предмет своих желаний, то лишь потеряете время. Это, конечно, касается абстрактного поиска. Что до точного поиска (когда вы знаете, например, название), то вам практически не составит труда найти таблицу Менделеева или биографию какого-либо ученого. Обычно уже на первой странице вы сможете отыскать то, что искали, ну, а если нет, то уж на второй-третьей обязательно (если вы, конечно, не ошиблись в написании слова).

Перейдем к описанию наиболее популярных в Интернет поисковых машин.

Русская часть сети с удовольствием юзает Rambler, и зто можно легко понять, т.к. результаты поиска подаются в удобоваримом виде, поддерживается расширенный запрос и поиск целой фразы. На главной странице имеется множество ссылок на разделы, из которых вы можете выбрать нужный именно вам и искать уже в нем; неплохо продумано дерево сервера, работает система рейтингов сайтов.

Чем неудобен Рамблер, так это своим дизайном. Однако, красотой можно пренебречь, если

вам действительно нужен результат.

По популярности Рамблеру не уступает Яndex (http://www.yandex.ru/), система которого устроена чуть иначе. Во-первых, все находимые линки проходят внутреннюю цензуру (как, например, на HotBot (http://www.hotbot.com/)), то есть найти здесь ссылки на сайты с неприличным содержанием будет сложновато; во-вторых, посылая вас на... сайт, Яндекс создает свою страничку, внешне копирующую сайт, но отличающуюся тем, что все искомые слова выделены красными треугольничками. Это довольно удобно при целенаправленном поиске. Также на сайте имеется так называемый “прямой эфир”- последние двадцать запросов. Довольно забавно наблюдать за тем, как кто-то подбирает разные слова для того, чтобы что-то найти.

Так как Яndex с самого своего начала создавался как коммерческий проект поисковой машины, на любой странице поиска вас будет преследовать реклама пресловутого бесплатного Яndex Lite, а на самом сервере отведено особое место под перечень проектов, в которых был использован Яndex (особенно меня порадовало полное собрание сочинений Пушкина на CD).

Элитными и отлично информированными считаются в РуНете Желтые Страницы Русского Интернета (http://www.yellowpages.ru/). Вот где собрана поистине многочисленная

информация о русских сайтах. Это стоит посмотреть - советую!

Довольно популярен сайт Созвездие Интернет (http://www.stars.ru/), где найти что-то так же просто, как и не найти ничего. В основном, имидж этого сайта держится на персональных страницах и рекламе, причем рекламе абсолютно всего. Короче, посетите, и сами все увидите.

Особое место занимают в русском интернете веблисты - Russia on the net (http://www.ru/), Weblist (http://www.weblist.ru/) и Национальная Служба Имен (НСИ) (http://www.names.ru/).

Первые два веблиста хороши приятным подходом к поиску информации - возможностей очень много (свободный, по разделам и т.д.), но дизайн Russia on the net просто ужасен. Кажется, будто там вебмастер и не ночевал.

Интересное нововведение придумали в НСИ - каждый сайт русского Интернета может быть зарегистрирован в этой пока еще бесплатной службе, и все пользователи вшиваемого в броузер

клиента смогут находить вашу страничку, вводя, например, прямо в строке Location

“страничка Васи”. Однако, во многом непонятна позиция авторов этого нововведения - они что же, собираются упразднить имена доменов? Ведь при повсеместном введении этой системы смысл покупать себе домен первого или второго уровня пропадает. Думаю, далеко это зайти не должно, а пока поиск по страничкам уже зарегистрировавшихся владельцев сайтов работает вполне исправно и удобно.

Не буду долго заострять внимание на таких более-менее новых поисковиках, как Апорт (http://www.aport.ru/), Ау (http://www.au.ru/), Search (http://www.pointer.ru/search/) и т.д. В них, по моему личному опыту, найти что-либо затруднительно; пожалуй, из-за этого новоявленные поисковые машины не так популярны (хотя стоит заметить, что у каждого из наших поисковиков ярко выраженная индивидуальность...).

Перейдем ко всемирным поисковикам.

Думаю, все, кто пользуется Интернетом, не раз встречали на своем пути афро-американское слово Altavista. Не ошибусь, если скажу, что это самый популярный поисковик во всей Сети.

Лично я пользуюсь им чаще всего, и это во многом оправдано - поиск производится быстро,

присутствует орфоконтроль, что немаловажно, можно искать в картотеке реальных имен,

в базе данных торговых марок и т.д. То есть, вариантов очень много, и если пользователь решил найти что-то, то с помощью Альтависты (http://www.altavista.com/) он этого добьется. Надо добавить, что теперь Altavista понимает и ищет почти на всех языках мира (и на русском, естественно), то есть стала универсальной интернациональной поисковой машиной.

О популярности этого поисковика говорит еще и то, что в Сети придумано и используется очень много вариаций слова Altavista. Некоторыми из них названы вебсайты (например, http://www.astalavista.com/, который сейчас уже недоступен, или закрытый в ходе судебного разбирательства, http://www.alta-vista.com - теперь эта ссылка ведет на Альтавистовский сайт), на которых насмехаются над поисковиком (эря, конечно же) или используют его имя для рекламы.

Для научных изысканий и поиска точной информации я обычно использую

InfoSeek (www.infoseek.com). Здесь очень удобно искать точные названия, для чего существует множество опций отключения/подключения различных слов и выражений.

Самыми популярными американскими поисковиками являются Yahoo (http://www.yahoo.com/), Lycos (http://www.lycos.com/), Excite (http://www.excite.com/) и HotBot (http://www.hotbot.com/). Популярны они не столько из-за удобства поиска, сколько из-за множества наворотов, присутствующих в каждой из этих машин. Кроме поиска, здесь вы можете получить бесплатный почтовый ящик, страничку, а также узнать о прогнозе погоды, курсе валют и т.д. То есть, поисковиками как таковым они не являются, а состоят именно из кучи всего полезного. Как показали исследования, у каждого четвертого американца, работающего на компьютере, HomePage поставлен именно на одну из этих “информационных служб”.

Если вы только начинаете свое путешествие по Интернет и еще не знаете, чего бы вам хотелось в данный момент, - добро пожаловать на сайт Magellan Internet Guide (http://www.mckinley.com/). Здесь вы в полной мере оцените все богатства Интернет в информационном плане, узнаете много интересного и влюбитесь в страницу на несколько месяцев (это точно!). Если же вы начинали свой путь не с этим Интернет-гидом, вряд ли он вам понравится. Дело в том, что он поражает только новичков, хотя искать там все-таки удобно и приятно. И безопасно, если рядом с вами находятся малолетние дети. Фильтры-с!

Еще упомяну о WebRing (http://www.webring.org/) - пожалуй, самом полном собрании всяческих веб-объединений интернета. Здесь представлено множество ссылок на самые всевозможные интернет-сообщества страниц - например, большинство страниц о HoMM3 (Heroes of Might and Magic 3) сгруппированы в соответствующий Webring, то же можно сказать и о кваковских сайтах... Вообще, многие любят объединяться, т.к. это своего рода бесплатная реклама вашего сайта. Всем владельцам персональных страничек советую посетить - гарантирую на 99%, что вы найдете соответствующее профилю своей страницы “кольцо”.

Самым неизвестным, пожалуй, русскому пользователю является элитный ZenSearch (http://www.zensearch.com/). Элитным он называется потому, что все сайты, на которые вы сможете выйти посредством этого поисковика, 100% качественные. То есть, халтуры здесь не держат. Пожалуй, этот поисковик стоит занести в bookmarks.

Однако, сейчас мы говорили только о поиске полезной информации. А как же быть тому, кто хочет найти в Интернет конкретный файл? Да просто - взять и пойти на один из поисковиков файлов: Filez (http://www.filez.com/), FastFTP search (http://ftpsearch.ntnu.no/), который сейчас прикупил Lycos, FtpSearch

(http://www.ftpsearch.com/). Поиск на всех этих машинах организован по ftp сайтам, но вряд ли вы сможете что-то быстро там найти. Во-первых, загвоздка в том, что информация о сайтах обновляется не так часто, как хотелось бы, а это значит, что более половины найденных линков будут указывать на уже удаленные файлы. Во-вторых, на некоторые ftp вас могут просто не пустить без логина и пароля, а перебирать таким образом всю тысячу выдаваемых линков довольно проблематично.

В общем, искать нужно с умом!

Лучше перед тем, как начать, прочтите help, имеющийся на всех поисковиках - думаю, такая информация лишней для вас не окажется.

Успешного вам поиска.

Семейство tty`ek

Секьюритя

Netiquette - сетевой этикет

"...Caviar and cigarettes
Well versed in etiquette
Extraordinarily nice..."
Queen, Sheer Heart Attack,
"Killer Queen"

"Ну вот, сейчас будут учить правильно вилку держать и не дерзить старшим". Подобные мысли возникают у многих при слове "этикет", и не так уж они далеки от истины, но правила поведения за столом и нормы вежливости вы и сами знаете (правда ведь, знаете?), я же попытаюсь рассказать о таких странных вещах, как оверквотинг и смайлики, расшифровать некоторые часто встречающиеся аббревиатуры и попытаться объяснить странно отрицательное отношение к рекламе. Все эти правила относятся как к Сети в целом, так и к теле-, эхо- конференциям и переписке.

Сразу напомню всем, кто ратует за свободу без ограничений, - эти правила сложились еще в те времена, когда сети были маленькими, а компьютеры и модемы ну не то чтобы большими, но довольно медленными. И если тогда многие требования представлялись очень даже разумными, то сейчас они несут в основном эстетические функции.

Реклама

О рекламе сказано уже немало. Для рекламы в Сети есть специально отведенные места и, в случае необходимости, лучше всего воспользоваться именно ими. Реклама в конференциях, особенно FidoNet, наказуема, а в мэйле попадает в категорию спама. Так что прежде, чем посылать ее, следует задуматься, а так ли уж необходима реклама велосипедов в relcom.penpals, fido7.ru.magic или можно ограничится relcom.commerece.transport. В irc, например, за рекламу можно заработать либо временный бан (невозможность попасть на канал), либо постоянный. А так как банят обычно не только одного человека, а целые хосты, подумайте - стоит ли подставлять других?

Аббревиатуры и смайлики

Бывает, что на вопрос мы получаем весьма странный ответ, например, RTFM или "читай FAQ" , а то еще собеседник нарисует какую-то закрывающую скобку, да еще и с двоеточием, а вот открывающую сколько не ищи - не найдешь, да и вообще знаки препинания у него какие-то странные. Это как раз они самые - аббревиатуры и смайлики.

AFAIK (as far as I know) - "насколько мне известно".

ASAP (as soon as possible) - "как можно скорее".

B (be) - "быть".

BRB (be right back) - "сейчас вернусь".

BTW (By The Way) - "кстати", "между прочим".

CU или CUL илиCUL8R (see you, see you later) - "пока", "до скорой встречи".

FYI (for your information) - "к вашему сведению".

FAQ (Frequently Asked Question) - "часто задаваемые вопросы", обычно относится к сборникам вопросов/ответов по какой-нибудь отдельной теме.

etc. - это значит "и т.д."

IMHO ("In My Humble Opinion" или "In My Honest Opinion") - "по моему скромному мнению" или "по моему мнению, честно говоря".

NB! ("nota bene") - означает "обратите внимание"

RTFM ("Read the Following Manual" (иногда вместо слова Following подставляют то слово, о котором вы подумали ;) . Часто встречается и сокращенная форма - RTM) - служит обычным ответом на вопрос, который можно найти в документации.

SY ("Sincerely Yours") - "искренне Ваш".

THX или 10X ("Thanks") - "спасибо".

/dev/null - есть такое загадочное место в ОС UNIX, попав туда, что-либо теряется без возврата. Как правило, используется для сбрасывания ненужной информации.

Это далеко не полный список сокращений, поскольку, если печатать их все, то журнала явно не хватит :) .

Смайлики

Про смайлики уже было написано эээ... много номеров назад, но вопросы продолжают поступать, поэтому... почему бы и нет? ;)

:-) или :) - smiley - "смайлик" - "улыбочка". Используется, чтобы показать, что текст перед ней надо воспринимать с юмором. Раньше служило некоторым указанием, на то, что пишущий шутит, сейчас скорее отображает, что творится у вас на лице, то есть улыбку.

:-(или :(Отражает, что сказанное вами или вашим собеседником отнюдь не радует, а скорее даже наоборот.

;-) Собеседник вам о чем-то загадочно подмигивает, а может ему просто смешно до слез.

:-I Как правило, это обозначает "кроме шуток, я говорю абсолютно серьезно".

:-> Сарказм.

:-E Буква "E" в данном случае должна продемонстрировать, какие у вас хорошие зубы и как ими удобно кусаться. Смайлик может быть как шуточным, так и означать, что ваш собеседник действительно чем-то весьма раздражен и от него лучше держаться подальше.

:-* Поцелуй ;) .

:-P Дразнится, язык показывает.

:-0 Удивление.

Существует большое число вариантов - ":-/ ", " %-) " " 8-)" и даже "+-<1:-)". Довольно большой простор для конструкций и толкований. Так, встретив в моем списке смайликов "`<|-)" один мой знакомый сказал, что это "китаец, в голову который воткнут кусок шелезный проволока". Простор для творчества велик, только не забывайте иногда объяснять свое особенно "заковыристое" творение, а то ведь могут и не понять ;-) .

Надеюсь, что все вышеизложенное поможет вам "правильно держать в руках нож и вилку " - сетевые, конечно.

Семейство tty`ek

Еще раз о выборе провайдера

(что за зверь такой провайдер, ну, и с чем его едят)

"Провайдеры бывают дорогие и перегруженные."
Автор неизвестен

"- Ping, ping, ping...
- Абонент не отвечает или временно недоступен, попробуйте позвонить позднее..."
Пчелайн

Сейчас в каждом уважающем себя компьютере торчит модем. Он может быть внешним или внутренним, быстрым или не очень - все это зависит только от ваших запросов и финансов.

Возникает закономерный вопрос, зачем же он нужен ? Ну конечно, для связи, для чего же еще?! А что есть связь в наше время ? Связь в наше время - это, в первую очередь, Интернет как класс, общение, получение данных и всевозможной информации, развлечения... Но если ваш компьютер еще не подключен к всемирной глобальной Сети?..

Как известно, для того, чтобы войти в Интернет, нужен не только модем. Главное - найти подходящего вам провайдера, а потом еще подумать, сколько денег вы можете для этого выделить.

Вот тут-то и возникает вопрос номер один - а для чего вам нужен Интернет? Варианты:

- для работы (как говорится, благое начинание, но верится с трудом, такая вот штука Интернет - затягивает);
- для развлечений и отдыха (ага, а вот это уже ближе к истине, потому как вы пропадете в нем первые несколько месяцев).

Вопрос номер два (если вы, конечно, ответили на первый) - какую сумму вы можете для этого выделить? Варианты:

- почасовая оплата 1,5-2 $/час;
- ежемесячная от 50 до 250 $;
- ночной доступ от 25 до 40 $.

Предположим, вы ответили для себя на эти вопросы - тогда остается выбрать провайдера. Вот тут-то и начинается самое главное и страшное. Что такое провайдер? Это фирма, занимающаяся предоставлением услуг связи и доступа в Интернет. Этот вид бизнеса достаточно новый, но уже сейчас в Москве и других крупных городах России фирм-провайдеров становится все больше, однако не все они способны оказывать услуги высокого качества. Поэтому выбирать провайдера нужно тщательно и не зацикливаться на одном, а пробовать разные варианты и разных провайдеров.

Если вы решили, что Интернет нужен вам для работы и получения различной информации и электронной почты всего на час-другой в день, то вам, скорее всего, подойдет почасовая оплата доступа. У разных провайдеров цены варьируются от 0,8 центов до 2,5 долларов за час. Чем объяснить такой разнобой? Во-первых, все зависит от времени суток: самое дешевое время доступа - с 2 часов ночи и до 6 утра. Самое дорогое, естественно, днем и вечером. Во-вторых, у разных провайдеров разная ценовая политика.

Воспользоваться почасовой оплатой доступа в Сеть предлагают, как правило, достаточно крупные фирмы с большим количеством линий и модемных пулов. Соответственно, вы получаете приличную скорость соединения и дозвон с первой попытки в удобное для вас время.

Если же вам 1-2 ежедневных часа в Интернете кажется мало, а почасовая оплата вас не устраивает, то стоит подумать об обращении к фирмам-провайдерам, которые предлагают ежемесячную оплату. Вот тут-то и всплывут главные проблемы большинства таких провайдеров - качество связи и скорость дозвона. Поскольку желающих платить поменьше, сидя в Сети подольше, очень много, а фирмы, порой, не могут отказать себе в наборе новых пользователей на ограниченное число линий, частенько возникает ситуация, когда дозваниваться до провайдера приходится по полчаса, а то и больше. Зато вы можете находиться в Сети, сколько влезет (ежели прозвонитесь), и это удовольствие "будет стоить папаше Дорсету" от 50 до 70 долларов.

Тут вы можете заметить, что чуть выше было сказано "... до 250 долларов...", но такая сумма касается только крупных провайдеров, которые предоставляют услуги круглосуточного *безразрывного* доступа в Сеть и доступ по отдельному каналу - потому и цена за это удовольствие так высока. Обычно такой услугой пользуются различные компании и фирмы, которым Интернет нужен для стабильной работы и непрерывного получения электронной почты. Хотя, если вы можете себе позволить регулярно доставать из кармана 250 баксов, то почему бы и нет? Кстати, касательно безразрывного соединения: многие провайдеры, предлагающие unlimited, обрубают соединение по прошествии определенного промежутка времени, дабы разгрузить канал и освободить линии, хотя это, в принципе, не совсем честно по отношению к собственным юзерам.

А что делать тем, для кого и 50 долларов нереальны? Остается попробовать вариант с ночным доступом. У каждого провайдера свое понятие о ночном доступе - есть такие, у которых он длится с 19 часов и до 8 утра (30-45$), у других - с 22 вечера и до 6 утра (28-35$), у третьих - с 2 ночи до 6 утра (18- 25$). Как и у провайдеров с неограниченным доступом, здесь тоже возникают проблемы со связью, что в большинстве случаев объясняется опять же избытком желающих при забитых линиях.

При выборе провайдера важно обращать внимание на телефонные станции модемных пулов, поскольку качество связи очень сильно зависит и от этого фактора.

Если вы еще не подключены и желаете получить более подробные сведения, то воспользуйтесь Интернетом у знакомых или в Интернет-салоне и сходите на http://www.provider.net.ru/ и http://www.machaon.ru/digest/. Здесь вы сможете найти достаточно много полезной информации, которая поможет сориентироваться в выборе провайдера.

Кстати, не стоит забывать, что у провайдеров обычно существуют телефоны службы технической поддержки, где можно получить ответы на большинство вопросов (только не стоит перегружать тех. поддержку глупыми вопросами - те, кто терпелив, помогут, а иные запросто могут выдать в качестве рекомендации "RTFM").

P.S. Цены, указанные в статье являются примерными, поэтому, плиз, не шлите писем о том, что "...тут слишком много, там - наоборот..." ;) .

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС

INTERNET

Mr.Postman http://www.aha.ru

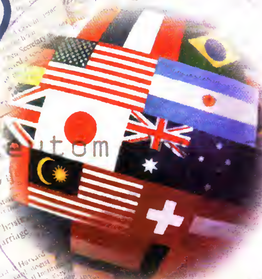
Лицензии Мин. связи РФ N No 6900, 6902

Разные схемы работы:

- повременная ($1.8/час);
- $5 в месяц - электронная почта, NEWS и WWW-страница;
- $20 в месяц - неограниченный ночной доступ;
- $60 в месяц - неограниченный ночной доступ + 40 часов.

- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ)
- виртуальный WWW-сервер за $30/мес

aha!



NET SEARCH

Zenon N.S.P.

Тел.:(095) 250-4629

Руслан Шебуков, navi_hardware@email.com

НОВОСТИ Железный поток

Трехмерная замена S3 Trio?

Знаете ли вы, что чип S3 Trio до сих пор является абсолютным рекордсменом по количеству продаж в России? Не открою тайны, сказав: это изза того, что карты на его основе – самые дешевые и производительные, в своем классе, разумеется. Так вот, компания NVIDIA, похоже, собирается повторить подвиг S3, но уже на рынке 2D/3D-акселераторов – со своим новым чипом Vanta, являющимся, по сути, слегка облегченным аналогом Riva TNT2. О производстве видеокарт и материнских плат с этим процессором уже заявили такие компании, как A-Open, Asustek, ELSA, Diamond Multimedia, Gigabyte, Guillemot и другие, менее у нас известные. Причем, Vanta - максимально дешевый чип ($19) и предназначается он, поэтому, для компьютеров начального уровня (от $500 до $1000).

... И другие новости от NVIDIA

Несколько компаний пообещали уже в начале мая выпустить на рынок новые видеокарты на основе чипа Riva TNT2, и в первых рядах, как обычно, оказалась Hercules Computer Technology Inc. Ее карта Hercules Dynamite TNT/2 обещает стать воплощением розовой мечты не только геймеров, увлекающихся 3D-играми, но и всех остальных любителей поиграться. Судите сами: самый мощный 2D/3D-процессор на рынке, 4x AGP, 32 Mb памяти, аппаратный DVD-акселератор (с программным плеером в комплекте), выход на ТВ, целый набор утилит, в том числе - 3D-твикер (для "разгона" графического процессора и памяти) и мультимедийный центр, поддержка инструкций от AMD 3DNow! и Intel SIMD. По-моему, о большем и мечтать нечего.

Грядут трудные времена для Microsoft

Затянувшееся на полгода судебное разбирательство, в котором ответчиком выступает Microsoft, вскоре завершится, если компания-монополист согласится хотя бы с одним предложением антимонопольной коалиции. А предложения таковы:

1. Microsoft продает на аукционе двум-трем сторонним компаниям эксклюзивные права на операционную систему Windows. При этом получает солидную денежную компенсацию (по соглашению сторон), а также оставляет за собой право распространять систему по собственным каналам.

2. Microsoft не продает права на Windows, но открывает исходный код или хотя бы часть кода для широкой общественности.

3. Microsoft ничего не открывает и не продает, но разбивается на несколько компаний, у каждой из которых будет собственное руководство и сфера деятельности, не пересекающаяся с бизнесом других вновь образовавшихся компаний.

Финальное заседание назначено на начало мая этого (слава Богу) года.

Самый быстрый CD-ROM

Думаете, это снова ASUSTeK? Не угадали, на этот раз - Kenwood, новое имя в компьютерной периферии. Эта фирма выпустила – ни много, ни мало – сразу 52-скоростной привод, причем не простой, а хитрый. Основная его фишка в том, что он умеет читать с нескольких дорожек одновременно. Модель называется Kenwood 52X TrueX, и в ней используется не один лазерный луч, а сразу семь. Таким образом, привод может считывать информацию со скоростью 6750 - 7800 кб/с, причем, как утверждается, совсем не шумит, поскольку скорость вращения шпинделя у него ниже, чем у собратьев. Kenwood 52X TrueX способен читать не только CD-ROM, но и CD-R и CD-RW, поддерживает Ultra DMA 2, имеет время доступа 90 мс, кэш в 2 Mb (!) и вообще молодец. И год гарантии.

Два "селерона" в одной упряжке

Как только одному японцу пришло в голову просверлить в двух "селеронах" дырки и заставить их после этого работать в одной системной плате, мысль эта засела в головах у многих. Дырки – это, конечно, хорошо, но ведь не у каждого хватит смелости проделывать их в дорогостоящих приборах. Вот почему до некоторых пор подобное обращение с "селеронами" оставалось уделом бесстрашных энтузиастов. Пока Intel не догадалась монтировать эти процессоры не в Slot 1-картриджах, а в обычных корпусах, под Socket-370. Через некоторое время разные фирмы - в основном, производители материнских плат - стали выпускать адаптеры для "селеронов" в варианте Socket-370, чтобы их можно было вставить в Slot 1. А дальше было делом техники смонтировать этот адаптер таким образом, чтобы "селероны" могли работать в двухпроцессорных системах уже без всяких сверлений, путем простой перестановки джамперов на адаптере. Сразу две компании – MSI и PowerLeap – предлагают сегодня такие адаптеры под названиями MS-6905 CPU Converter Board и PL-PII (оба - стоимостью порядка $15), которые могут не только объединять "селероны" в спарку, но и разрешать им работать на частоте 100 МГц, а также регулировать подаваемое на ядро напряжение в тех материнских платах, где подобная функция не предусмотрена. Правда, ходят слухи, что Intel решила встроить в новые "селероны" специальное ограничение на использование этих процессоров в мультиконфигурациях, но MSI уже поспешила сообщить, что обошла и эту проблему. Надо думать, что в скором будущем появятся и материнские платы с двумя разъемами Socket-370. Да, похоже, что с этими процессорами Intel придется еще немало помаяться...

Сделай себе немного видео

Эту новость можно назвать событием месяца. Как минимум две компании выбросили на рынок устройства, позволяющие не только захватывать видеосигнал, но и на лету кодировать его в формат MPEG-1 с "телевизионным" качеством. Это - немецкая Pinnacle Systems с устройством Studio MP10 и калифорнийская Dazzle Multimedia с продуктом DVC Digital Video Creator DM400. Оба прибора обладают схожими характеристиками и даже где-то друг на друга похожи, поскольку представляют собой выносной модуль с видеовходом и выходом и подключаются к компьютеру через параллельный порт (Digital Video Creator также имеет USB-модификацию). Цена у них тоже сопоставимая – в районе $250. Имея в своем распоряжении любую аналоговую видеокамеру или камкордер, вы теперь сможете записывать изображение непосредственно на жесткий диск, но даже и без камеры можно просто переписывать с видеомагнитофона или телевизора видео (один час записи занимает 500-600 Mb). А счастливые обладатели CD-R или CD-RW (одну модель которого также предлагает Dazzle Multimedia) могут записывать полученное видео на диски.

Руслан Шебуков

Что НЕ НУЖНО вашему компьютеру

Человек так устроен, что, когда у него много денег, он тратит их направо и налево, особенно не задумываясь, будут ли его вложения эффективными, или нет. Зато когда денег мало, подобные мысли приходят в голову значительно чаще. Если вы чувствуете, что не можете выбрать, что лучше купить – видеокарту или жесткий диск, побольше памяти или новый процессор, - то начинаете покупать журналы, рыться в Интернет, спрашивать у знакомых и, в конце концов, запутавшись, плюете на все, идете в первый подвернувшийся магазин и покупаете там то, что первым попадется на глаза. Потом, конечно, вы находите в новой железке и привлекательные стороны тоже, хотя в глубине души понимаете, что не на это стоило тратить деньги. Вот если бы я не поторопился, думаете вы...

Если бы вы не поторопились, да еще и прочитали подобную статью, то, возможно, не совершили бы массу ненужных покупок и не сделали бы столько бестолковых апгрейдов. А если вы вообще пока еще не делали никаких апгрейдов, то тем более прочитайте.

Все нижесказанное справедливо при условии, что вы делаете апгрейд за свои кровные деньги. Если же апгрейд производится по случаю подвернувшейся по дешевке железки или вообще на халяву, то, в любом случае, есть смысл менять старые детали на новые - даже если они равны по цене и производительности.

Процессоры

Хорошо, что человечество придумало такую вещь, как конкуренция. И пусть конкуренты будут производить менее качественную продукцию – главное, что есть альтернатива. Если на одном прилавке лежат два процессора, один из которых на 20% менее производителен, чем другой, но стоит при этом в два раза меньше, странно думать, что выберут тот, что дороже. Только рекламная политика и отсутствие нужной информации может заставить человека пойти против здравого смысла. Тем не менее, находятся люди, которые, имея в компьютере PII-450, переходят на PIII-500, доплачивая при этом кучу денег и практически ничего не выигрывая. Точно так же глупо менять Celeron 300 или AMD 350 на Pentium 400 или 450. Выигрыш снова будет минимальным, а затраты - несообразными. Гораздо умнее было бы дождаться действительно нового поколения процессоров, производительность которого была бы как минимум в два раза больше, чем у предыдущего, переждать ажиотажный и конъюнктурный спрос и, когда цены упадут до приемлемых, только тогда уже менять.

Итак, в каких случаях *не нужно* менять процессор?

Если они находятся в пределах одного класса (то есть, 486 на 486, MMX на MMX, Celeron на Celeron, AMD K6 на AMD K6-2, PII на PII и т. д.)

Если частота нового процессора отличается от старого менее чем в 1,5-2 раза.

Если другие, более эффективные действия по улучшению производительности системы (увеличение количества системной памяти, замена видеокарты) еще не проведены.

Если на рынке есть более дешевые, но сравнимые по производительности процессоры (например, Celeron на Pentium II менять не имеет смысла, равно как и AMD K6-2 на Celeron).

Материнские платы

В отличие от процессоров, системную плату меняют скорее по необходимости, чем из желания увеличить скорость системы – например, если ваш новый процессор или видеокарта не влезают ни в один разъем на старой "матери". Если это так, то имеет смысл покупать самую последнюю модель из имеющихся на рынке. Обратите внимание на количество свободных слотов ISA, PCI и памяти, чтобы в них вместились все имеющиеся у вас карты и модули, с учетом тех, что вы собираетесь приобрести в самое ближайшее время. Учтите, что практически все новые системные платы имеют форм-фактор ATX, и в том случае, если у вас старый корпус, то заменить придется и его, поскольку там не подходят ни отверстия для крепежа, ни разъем блока питания, да и сам блок питания нужен другой. Кроме того, на новых платах не предусмотрен обычный разъем под клавиатуру, а только PS/2, следовательно, либо вам придется менять клавиатуру, либо покупать переходник. Поэтому, не меняйте материнскую плату, если:

- вы не готовы ко всем этим трудностям – морально или материально;
- если вы надеетесь, что новая "мать" будет работать "быстрее" старой;
- если вы хотите "сэкономить" и меняете системную плату, видеокарту и аудиокарту на новую, со встроенными аудио- и видеочипами. Как правило, интегрированные платы работают хуже, и возможностей для дальнейшего апгрейда у них меньше.

Память

Если вы работаете в Windows 95/98, то вам вряд ли потребуется больше 64 Mb RAM, дальнейшее увеличение будет уже нецелесообразным (это касается обычных приложений; серьезная работа с большими графическими или звуковыми файлами требует больше памяти).

Средства хранения информации

Не стоит проводить апгрейд CD-ROM на CD-ROM, даже 8-скоростного на 50-скоростной. Выигрыш в производительности будет, но не настолько эффективный, чтобы отдавать за это $75. Такой апгрейд оправдан лишь в тех случаях, когда скорость CD-ROM для вас критична.

Если позволяют средства, то лучше вложить их в DVD-ROM. Их возможности намного выше, и механизм более совершенен.

Не стоит также апгрейдить CD-ROM на CD-R или CD-RW, если вам это не нужно по работе. В противном случае, вы будете ими пользоваться раз в год, а морально устареют они уже к концу этого года. То же самое относится к магнитооптике и стримерам.

Если вы не профессионал, не нужно покупать устройства SCSI – они значительно дороже IDE, и к ним нужен дополнительно адаптер, который сам стоит немало. При этом огромного выигрыша в производительности вы не почувствуете.

Видеокарты

Если в вашем компьютере стоит самая обычная 2D карта, то вряд ли имеет смысл сегодня прикупать к ней устаревшие 3D-акселераторы Voodoo и Voodoo2. Практически за те же деньги можно купить 2D/3D-акселератор на более производительных чипах

вроде Banshee, Riva TNT, ATI Rage 128, Matrox G200.

Не покупайте PCI-акселераторы взамен AGP-вариантов, если это не продиктовано необходимостью (например, отсутствием AGP-слота на материнской плате). AGP-карты более быстрые.

Не стоит менять видеокарты, находящиеся в рамках одного класса и обладающие сходными характеристиками (например, Banshee на TNT), даже если новая карта немного быстрее старой.

Звуковые карты

В последнее время почти все прогрессивные аудиокарты выпускаются в PCI-варианте. Если у вас нет каких-то особых предпочтений, и вас не хватают за горло смертной хваткой финансовые проблемы, лучше апгрейдиться на PCI-карту, нежели ISA. С PCI меньше проблем с настройкой и они более производительные.

Если вы уже купили или собираетесь в ближайшее время покупать DVD-ROM, убедитесь, что в намеченной к апгрейду аудиокарте наличествует цифровой выход (S/PDIF), или хотя бы предусмотрен разъем для дополнительной навески, где будет такой выход. Наверняка вам впоследствии захочется иметь настоящий Dolby Digital (см. статью про DVD).

Если вы собираетесь надстраивать "второй этаж" к своей звуковой карте в виде "навесок" - синтезаторов или дополнительных разъемов, - убедитесь, что в компьютере для этого хватит места. Бывает, что и не хватает.

Не покупайте морально устаревшие карты, лучше обратите внимание на последние модели - Creative Live! или продукты на основе Aureal Vortex 2.

Модемы

В последнее время стало модно апгрейдить свои модемы до стандартов x2, K56Flex и V.90. Вот в каких случаях, не имеет смысла продавать свой 28,8 или 33,6 модем ради покупки нового – на 56k (это, естественно, касается и тех случаев, когда апгрейд можно провести программным способом):

- ваш провайдер не знает, что вы собираетесь сделать апгрейд, и сам еще не перестроился. Вот когда он сделает апгрейд, тогда и вы делайте;

- ваша телефонная линия безнадежна. Лучше всего это проверить самому, заняв модем на время у знакомых. Ознакомиться с возможностями московских телефонных линий можно на сайте www.providers.com;

- даже если на вашей аналоговой линии модем на 56k показывает скорость 38 000 bps, на деле это почти никакого выигрыша, по сравнению с 33 600 bps, не дает. Реальная скорость работы в Интернет останется такой же. Если же ваш новый модем будет чисто программным, то вы даже получите проигрыш в производительности, променяв на него свой старый модем с DSP;

- если вы собираетесь покупать внешний модем, то лучше немного подождать, пока на рынке не появятся USB-модели. Они не занимают системных ресурсов и слотов на материнской плате.

Руслан Шебуков

Домашний театр, Универсальная Дискета, Могильщик CD-ROM или Все о DVD

Нравится это кому-нибудь или нет, но DVD постепенно приходит на замену CD-ROM, грозя вытеснить и обычные компакт-диски (CD-Audio), и лазерные видеодиски (LD), и магнитооптику (MO) вместе с перезаписываемыми CD-R и CD-RW, картриджами стримеров, которые и так уже еле дышат, ну, а в перспективе - и все остальные носители информации, кроме, разве что, жестких дисков, которые пока еще сильно выигрывают во времени доступа. Конечно, DVD не является идеальным носителем или панацеей от всех проблем, но возможности этой техники впечатляют.

Если кто-то был в отпуске или просто не в курсе, - DVD означает Digital Versatile Disc ("versatile" здесь переводится как "многоцелевой"), хотя изначально, когда эту аббревиатуру придумывали, она расшифровывалась как Digital Video Disc. Одна сторона DVD (которых может быть две или четыре) позволяет разместить около 4,7 Gb данных. Само собой, не важно, каких – программного кода, видео- или аудиозаписей. Что означает около 2,5 часов высококачественного видео со звуком, декодируемого в шесть каналов, или около 9 часов обычного стереозвука.

Короче говоря, DVD – это круто. По крайней мере, на словах. Насколько это круто на самом деле, мы и решили проверить на практике. Для чего я взял четыре привода DVD-ROM от разных фирм-производителей, карту MPEG-декодера, несколько DVD-дисков (простите за тавтологию, но как иначе написать?) различного происхождения, а также небольшой домашний театр с DVD-проигрывателем Pioneer 606, AC3/DTS-декодером Yamaha M1, ну и так далее, вплоть до проектора Vidikron за 17 штук баксов. Это для полноты картины.

В мою задачу входило проверить две вещи: насколько отличается качество видео на DVD от видео на CD-ROM, а также насколько быстро и безошибочно работают взятые мною приводы DVD-ROM с программами. Должен сразу сказать, что если вначале эта статья задумывалась как тестирование DVD-ROM, то со временем стало ясно, что ничем особенно они друг от друга не отличаются, и глупо приводить практически идентичные цифры из результатов тестов, замечая язвительно, что 6-скоростной Pioneer работает на 5 кб в секунду медленнее, чем 5-скоростной Panasonic. Гораздо полезнее мне показалось рассказать о том, что же из себя представляет DVD как явление, какие с ним проблемы (а они, как всегда, имеются) и для чего он вообще сейчас нужен нормальному человеку.

Для начала - Disclaimer:

Все нижеизложенное является мнением автора, возможно, не совпадающим больше ни с чьим мнением, но выработанным на основе реальных фактов и с учетом собственного опыта. Собственного, я повторюсь. Конец Disclaimer.

Ну, теперь с чистой совестью можно продолжать. Дело в том, что DVD – пока еще не слишком распространенное явление, и счастливые обладатели аппаратуры, способной проигрывать или считывать (что, собственно, одно и то же) DVD-диски, пока считают себя привилегированным классом, по крайней мере, это относится к обладателям "настоящих", некомпьютерных домашних театров. Судить об этом можно по конференциям и доскам объявлений в Интернет, посвященным DVD. Но с удешевлением DVD-ROM приводов, а также (извините, конечно) с развитием пиратского рынка DVD, они вскоре станут такой же реальностью, как сегодня CD-ROM, и тогда вопросы, ответы на которые держатся привилегированным классом в тайне, и на которые я постараюсь ответить в этой статье, можно будет издавать в специальном FAQ.

Приводы DVD-ROM

В программе принимали участие:

три пятискоростных аппарата от Sony, Toshiba и Matsushita (Panasonic) и один шестискоростной Pioneer. Модели:

- Sony DDU220E/H в составе "Sony 5x DVD-ROM Upgrade Kit" ($290), комплектующийся MPEG-2 декодером REALmagic Hollywood Plus компании Sigma Designs и тремя DVD-дисками: энциклопедия Funk & Wagnalls Unabridged Enyclopedia, игра Zork Grand Inquisitor и видеоскринсэйвер от REALmagic Star Trek First Contact VideoSaver.
- Toshiba SD-M1202x ($140), комплектующийся дискетой с драйверами под DOS;
- Panasonic SR-8583-B ($145);
- Pioneer DVD-103S ($155).

Все вышеперечисленные приводы – последние модели, гордость производителей, поэтому читают они все подряд, что на сегодняшний день понапридумано, а именно: DVD-ROM, DVD Video, CD-ROM XA, CD-I BRIDGE (Photo CD, Video CD), CD-DA (Audio CD), CD-G и multisession Photo-CD, CD EXTRA, CD-R и CD-RW. В спецификациях к Sony и Pioneer сказано, кроме того, что они могут читать также DVD-R (записываемые DVD-диски), но проверить это мне не удалось вследствие отсутствия оных.

Теперь подробнее. Для каждой модели приводятся ее технические характеристики, заявленные производителем. После чего следуют результаты моего собственного тестирования. Конфигурация компьютера, на котором проводилось тестирование, такова: Celeron 300A (на 374 МГц), материнская плата Abit BX6, 64 Mb RAM, видеокарта ASUS 3400TNT, HDD IBM 6,4 Gb (UDMA). Операционная система – Windows 98.

Sony DDU220E/H

Скорость чтения:
DVD-ROM – 5x (6,740 кб/с макс.)
CD-ROM – 24x (3,600 кб/с макс.)
Скорость доступа:
DVD-ROM – 115 мс
CD-ROM – 100 мс
Размер буфера памяти – 512 кб

Измерив скорость чтения дисков CD-ROM утилитой CD-ROM Drive Analyzer Алексея Филиппова, которая мне кажется наиболее объективной, я выяснил, что скорость 24x, указанная в характеристиках привода, и тем более 32x, почему-то указанная на коробке, являются, мягко говоря, преувеличением, так как утилита четко показала, что обычные CD-ROM он читает со скоростью чуть более 2000 кб/с, что примерно соответствует 13x-14x, а диски CD-R и диски китайского производства - и того медленнее, с максимальной скоростью 1600 кб/с (10x). Но зато делает он это совершенно бесшумно, даже не вибрируя при чтении. Конечно, по сравнению с современными 40x и 50x приводами CD-ROM, Sony DDU220E/H сильно проигрывает в скорости, но лично мне гораздо важнее его тихое поведение. Что касается плохих дисков, то все их он прочитал, ненадолго задерживаясь в трудных местах и издавая при этом тихий шелест, схожий с тем, который издает мой NEC 8x, который я считаю одним из самых бесшумных CD-ROM приводов.

К сожалению, я не смог найти утилиты, которая считала бы скорость привода как DVD-устройства, но я переписал 1-гигабайтный файл с DVD-диска на винчестер, и это заняло у меня 6 мин. 52 сек., что соответствует 2545 кб/с, причем скорость на различных участках диска оставалась практически одинаковой. Если учесть, что за однократную скорость DVD принято считать 9-кратную CD-ROM (то есть 1350 кб/с), то выходит, что данный DVD-ROM читает со скоростью 1,8x. Хотя, возможно, так считать и нельзя, но факт остается фактом, и я не думаю, что при инсталляции программ или работе с постоянным обращением к DVD-ROM (например, в играх) скорость вдруг возрастет у вас в три раза.

Toshiba SD-M1202x

Скорость чтения:
DVD-ROM – 5x (2704-6536 кб/с)
CD-ROM – 32x (не указано)
Скорость доступа:
DVD-ROM – 105 мс
CD-ROM – 90 мс
Размер буфера памяти – 256 кб

CD-ROM Drive Analyzer показал более высокие результаты, чем в случае с Sony DDU220E/H: максимальная скорость работы с CD-ROM дисками составила 2800 кб/с (18x), причем никакой разницы между нормальным CD-ROM и CD-R не было. Гигабайтный файл с DVD-диска был прочитан за 7 минут, то есть практически так же, как и на Sony. Зато наша Toshiba оказалась далеко не такой тихой, и при первой загрузке, равно и как при дальнейших обращениях к диску (причем, это касается только CD-ROM дисков) ревела довольно ощутимо, примерно на уровне стандартного 32x CD-ROM привода. С DVD-дисками рева не наблюдалось, аппарат работал тихо.

Panasonic SR-8583-B

Скорость чтения:
DVD-ROM – 5x (2800-6760 кб/с)
CD-ROM – 32x (2070-4800)
Скорость доступа:
DVD-ROM – 120 мс
CD-ROM – 90 мс
Размер буфера памяти – 512 кб

Рекорд установлен! 1-гигабайтный фал с диска DVD переписан за 6 мин. 36 сек.! Что, в общем, мало отличается от предыдущих результатов. Скорость с CD-ROM и CD-R примерное равняется 2000 кб/с (13x). Шума – практически никакого, если не считать характерного щелчка при загрузке диска. Пожалуй, по уровню звукового сопровождения при чтении дисков его можно сравнить с Sony. С ошибками этот привод также справился отлично, как, впрочем, и остальные участники чемпионата.

Pioneer DVD-103S

Скорость чтения:
DVD-ROM – 6x (3350-8100 кб/с)
CD-ROM – 32x (2100-4800 кб/с)
Скорость доступа:
DVD-ROM – 100 мс
CD-ROM – 80 мс
Размер буфера памяти – 512 кб

Этот DVD-ROM тоже оказался довольно тихим (может быть, сказались качества механизма Slot-In, когда диск вставляется в щель и заглатывается с приятным утробным хрюком). Во время работы привод лишь слегка шелестел, громче, чем Sony, но значительно тише, чем Toshiba. Результаты же он показал такие: скорость чтения CD-ROM и CD-R – в районе 1600-1800 кб/с (10x-12x). Гигабайтный файл с DVD-диска он переписал за 6 мин. 50 сек.

Выводы

Итак, результаты получены и зафиксированы. Предвидя саркастические советы в том плане, что надо было включить режим DMA в настройках DVD-ROM, спешу сообщить, что я это уже сделал... Кстати сказать, уже после своего тестирования я наткнулся на результаты аналогичного исследования, проведенного такой авторитетной организацией, как PC Labs, и опубликованные в сетевом варианте PC Magazine, и выяснил, что их результаты схожи с полученными мною (http://www.zdnet.com/pcmag/features/upgrade99/multimedia9.html). Одним словом, кроме различий по шумовым характеристикам и скорости чтения CD-ROM никакой разницы между приводами я не увидел.

DVD-Video

Теперь, собственно, о том, ради чего стоит покупать именно DVD-ROM - о домашнем театре в рамках отдельно взятого компьютера. Как всегда, нач-

нем с теории и опровергнем ее практикой.

Итак, DVD-диски изначально были задуманы в следующих модификациях:

DVD-5 (12cm, SS/SL): 4.38 GB
(4.7 G), около 2,5 часов видео
DVD-9 (12cm, SS/DL): 7.95 GB
(8.5 G), около 4 часов
DVD-10 (12cm, DS/SL): 8.75 GB
(9.4 G), около 5 часов
DVD-18 (12cm, DS/DL): 15.90 GB
(17 G), около 8 часов
DVD-1? (8cm, SS/SL): 1.36 GB
(1.4 G), около получаса
DVD-2? (8cm, SS/DL): 2.48 GB
(2.7 G), около 1,3 часа
DVD-3? (8cm, DS/SL): 2.72 GB
(2.9 G), около 1,4 часа
DVD-4? (8cm, DS/DL): 4.95 GB
(5.3 G), около 2,5 часов

SS/DS означает одно- или двухсторонний диск (single-/double-sided), SL/DL означает одно- или двухслойный (single-/dual-layer), GB – это гигабайты (gigabytes), G – соответственно, миллионы байтов (что, как вы понимаете, далеко не одно и то же). Там, где стоят знаки вопроса, обозначение еще не устаканилось.

В настоящее время встречаются в основном DVD-5 и DVD-10, причем, как правило, вторая сторона на DVD-10 используется под запись того же самого фильма, но в другом формате (widescreen, или 16:9). О DVD-R и DVD-RAM мы пока говорить не будем, в силу их недостаточной распространенности.

Для проигрывания фильмов на DVD, как и аудио на CD-ROM, используется только одна скорость – первая (1350 кб/с), поэтому нужно с самого начала уяснить, что, сколько бы скоростей на DVD-ROM ни было, все они проигрывают видео одинаково (что не было справедливым для видео на CD-ROM). Многократные скорости DVD пригодятся лишь в случае копирования данных с диска на винчестер.

Изображение

Формат MPEG-2, используемый в DVD, значительно превосходит по качеству формат MPEG-1, принятый за стандарт в Video-CD, и зто совсем не то же самое, что Video-CD 2.0. Фильмы, записанные на DVD при помощи MPEG-2, даже на *большом экране* смотрятся значительно круче, чем с лазерного диска LD, не говоря уже о мониторе или зкране телевизора. Однажды посмотрев фильм на DVD, вы уже никогда не захотите смотреть его с Video-CD, а услышав звук, забудете даже о качестве CD Audio. Хотя бы потому, что на DVD больше каналов и лучше качество оцифровки сигнала.

Но если со стационарным DVD-плеером все ясно, то с DVD-ROM все не так просто. Для того чтобы смотреть кино на зкране монитора (или, если с видеокарты есть выход, по телевизору), нужен либо аппаратный MPEG-декодер, либо достаточно мощный процессор (Celeron, Pentium II или AMD K6-2 с 3DNow!) и программный плеер (о них позже). MPEG-декодеры продаются либо отдельно, либо в составе DVD-kit (например, от Creative или Sony).

Защита DVD от копирования

В связи с тем, что формат DVD-Video уж очень хорош в плане качества, любой DVD-диск с фильмом может вполне служить матрицей для высококачественного копирования и тиражирования пиратских копий. Производители DVD никак не могли с зтим смириться и придумали несколько видов защиты от копирования. Во-первых, они разбили весь мир на 6 зон:

1. Северная Америка.
2. Япония, Европа, Средний Восток, Южная Африка.
3. Юго-Восточная Азия (включая Гонконг).
4. Австралия, Новая Зеландия, Центральная и Южная Америка.
5. Северо-западная Азия (включая Россию) и Северная Африка.
6. Китай.

Сделано зто для того, чтобы DVD-плееры, произведенные в одной зоне, не могли проигрывать диски, произведенные в другой. В стационарных плеерах зта проблема решается так: либо вы покупаете *мультизонный плеер*, который может работать с диском из любой зоны (зачем, спрашивается, было огород городить?), либо производите доработку плеера при помощи паяльника и схемы, найденной, например, в Интернет (более простой, но дорогостоящий путь – доверяете зту доработку специалистам). Правда, не все *мультизонные плееры* на поверку оказываются действительно мультизонными, но зто уже детали. В случае же с программами, в том числе, и для аппаратного MPEG-декодера, все обстоит значительно проще – вы просто находите крзк или утилиту, позволяющую обойти зти ограничения.

Второй вид защиты – генератор изменения яркости сигнала, придуманный компанией Macrovision (которой теперь производители DVD-дисков отстегивают, как дураки, пошлину за каждый диск, а производители аппаратуры, соответственно, - за каждый аппарат). Работает он следующим образом: при попытке подключить выход DVD-плеера на вход видеомагнитофона, изображение на зкране начинает то темнеть, то светлеть, так что нормально смотреть фильм становится невозможно. Проблема решается точно так же, как и в предыдущем случае, за исключением того, что в чисто программных плеерах зтой защиты нет. Видимо, производители считают, что получить качественный сигнал с выхода видеокарты невозможно. Хотя, не исключено, что защита будет встраиваться в сами видеокарты, если уже не встраивается. В декодере Hollywood Plus зта защита есть, но она легко обходится при помощи программы Zone Selector, в настройках которой говорится, что вы можете отключить защиту Macrovision только если не можете по каким-либо причинам смотреть видео при помощи телевизора – в общем, обычный Disclaimer.

Тут я должен заметить, что для того, чтобы включить функцию защиты Macrovision, на самом диске должен быть запрограммирован соответствующий сигнал, который присутствует не на всех DVD-дисках. Например, на китайских его нет. Не будет его, конечно же, и на предстоящих пиратских релизах, выполненных местными умельцами.

Существуют и другие виды защиты, которые применяются не всеми студиями и производителями, но упомянуть о них надо. Один из них – зто Copy Generation Management System (CGMS), который запрещает копирование дисков цифровым способом. По всей видимости, зто именно он служит причиной невозможности перезаписи файлов, содержащие видео-аудиоинформацию (vob-файлов) на жесткий диск, хотя и легко обходится: достаточно запустить программный плеер, поставить его на паузу, переключиться в любой файл-менеджер и копировать сколько влезет.

Еще один вид защиты - Content Scrambling System (CSS) - заключается в том, что даже переписав в цифровом виде vob-файл, его невозможно воспроизвести не с устройства, на котором он должен воспроизводиться (с DVD-ROM или DVD-плеера). Таким образом, имея в распоряжении даже большие жесткие диски (по 20 Гб, например, или еще больше), вы все равно не сможете переписывать DVD-диски с тем, чтобы потом смотреть их с винчестера. Так кодируются не все фильмы, поэтому некоторые из них могут читаться с винчестера, а некоторые – нет. В любом случае, с появлением и широким распространением DVD-R и DVD-RAM, скорее всего, и зтот вид защиты будет успешно снят.

Звук

Известно, что на DVD-диск теоретически можно записать до 8 звуковых дорожек, каждая из которых может быть разбита на 8 каналов для достижения пространственного звукового сопровождения. Практически же обычно записывают 3 звуковых дорожки – на английском, французском и испанском языках (зто относится в первую очередь к американским релизам), причем, чаще всего, только ан-

глийский трек пишут в шестиканальном исполнении, а французский и испанский – в трех- или даже двухканальном. Кстати сказать, во всех фильмах на DVD кроме дублированного озвучивания на разных языках, можно выбрать дополнительно показ субтитров. На DVD можно записать одновременно до 32 разноязычных субтитров одновременно и выбирать любые из них из меню. Практически же, почти всегда используются субтитры на тех же двух-трех языках - английском, испанском и французском, за исключением китайских дисков, на которых зачастую присутствуют только китайские субтитры, которые, к тому же, нельзя выключить. Лицензионные диски, выпущенные у нас, имеют русские субтитры.

Интересно у нас решается проблема перевода для "фирменных" фильмов. Хорошо, если вы ориентируетесь в английском настолько, чтобы понимать смысл происходящего хотя бы с помощью субтитров (к которым, кстати, довольно легко привыкнуть). Но если вы в английском (французском, испанском) – ни бум-бум, вам остается одно – покупать мини-дисковую деку и идти на поклон к жуликам на Горбушке или в специализированный магазин, где сидят не меньшие пройдохи. Почему пройдохи? Потому что за диск номинальной стоимостью в 2,5 доллара они хотят 15 зеленых только на том основании, что на нем записан перевод фильма гнусавым мужиком, сморкающимся в самые ответственные и душещипательные моменты. Высокую цену жулики объясняют тем, что им, якобы, приходится платить самому переводчику, хотя в это настолько мало верится, что даже спорить с ними глупо. Продавцы в магазинах никак такую цену не объясняют, презрительно хмыкая в ответ на все ваши глупые вопросы. Можно, конечно, постараться, и найти перевод долларов за 7, но это тоже не очень дешево. Иногда переводы продают записанными на компакт-диск, и там их содержится сразу на несколько фильмов. А в последнее время в интернет-конференциях пошли разговоры о том, чтобы записывать переводы в MP3-файлы. Синхронизировать перевод и оригинал приходится самым примитивным способом – нажимая одновременно кнопки "пуск" на DVD-плеере и мини-дисковой деке. В общем, радости во всем этом мало. Остается лишь ждать, когда Голливуд повернется к России передом (а к Америке, соответственно, задом) и начнет включать русский перевод или хотя бы субтитры в фирменные релизы. Или снова надеяться на пиратов. Или покупать лицензионные фильмы (часто не первой свежести), выпущенные нашими фирмами.

О звуковых стандартах

Здесь речь пойдет о *звуковом сопровождении* к фильмам, поскольку стандарт DVD-Audio для чисто звуковых дисков еще не определен, и дисков таких пока не выпускается.

Цифровых стандартов для звуковых дорожек к фильмам на DVD существует сразу несколько, причем разобраться в них толком никто не может – даже производители DVD-дисков. Дело в том, что даже в рамках одного стандарта (например, самого распространенного, Dolby Digital) существует множество комбинаций и разное количество каналов, так что конечному пользователю часто остается лишь догадываться, глядя на коробочку, исписанную разными фирменными обозначениями этих стандартов, что именно имелось в виду. Но вот наиболее часто встречающиеся надписи.

Dolby Stereo – самый простой стандарт, означающий двухканальное стерео с шумоподавлением по системе Dolby.

Dolby Pro-Logic и Dolby Surround – это двух-, трех- или четырехканальное звуковое сопровождение, где задействованы две фронтальные колонки и две тыловые, часто работающие в монофоническом режиме. В нормальных, стационарных DVD-декодерах Dolby Surround может генерироваться из обычного стереосигнала по различным алгоритмам, которые чаще всего заключаются в добавлении реверберации и сдвиге фазы сигнала.

Dolby Digital – наиболее современный стандарт, когда в одном потоке кодируется информация для нескольких каналов, чаще всего, для шести: двух фронтальных, двух тыловых, одного центрального и одного сабвуфера. Но это не всегда так. Дело в том, что Dolby Digital не является строго шестиканальным стандартом, и диски, имеющие лэйбл Dolby Digital, вполне могут содержать звук, записанный в Dolby Surround, Dolby Stereo, обычном стерео- и даже монорежиме (если это старый фильм). Dolby Digital применяется на дисках в системе NTSC.

Точно так же не дает никакой гарантии шестиканальности маркировка AC-3, которая означает всего-навсего, что данный аудиотрек компрессирован и закодирован при помощи этой запатентованной технологии. AC-3 также может содержать от двух до шести каналов, сжатых из сигнала 16 бит 48 кГц и воспроизводящихся потоком от 64 кб/с до 448 кб/с.

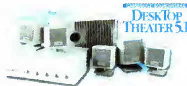
На дисках в системе PAL используется стандарт MPEG-2 audio, который содержит от 1 до 8 раздельных каналов аудио. Надпись "MPEG-2 audio" вполне может соседствовать на диске с надписью "Dolby Digital", и это будет всего лишь означать, что диск совместим с обеими системами.

И, наконец, существуют два стандарта, менее распространенных – это DTS и SDDS. Первый из них поддерживает до 6 каналов, второй – до 8. Добавлю также, что шестиканальная конфигурация обозначается как 5.1, а восьмиканальная – как 7.1 (1 в обоих случаях означает низкочастотный канал для сабвуфера).

Проще всего разобраться в этой путанице так: если на диске написано, что он поддерживает 5.1 Dolby Digital (иногда к этому добавляют AC-3 или DTS) – это и есть то, что вам нужно, если у вас имеется аппаратура для полноценного воспроизведения шести каналов аудио и декодер Dolby Digital. Если у вас этого нет, то вам должно быть все равно.

О многоканальном звуке в компьютерной системе

Это пока вопрос больной и реализуемый не вполне. Так, полноценное воспроизведение всех 6 каналов аудио может для вашего компьютера обеспечить либо внешний, стационарный декодер Dolby Digital (самый дешевый стоит в магазине бытовой электроники где-то в районе $300), либо декодер, встроенный в систему настольного театра Creative (или Cambridge SoundWorks) DeskTop Theater, который также содержит все 6 необходимых для полного счастья колонок – правда, очень слабеньких (см. рис.).



К любому из этих декодеров можно подключиться через цифровой выход на звуковой карте или MPEG-декодере. Но существуют и другие решения.

Если вы – счастливый владелец звуковой карты Diamond Monster MX300, то, докупив дочернюю плату Monster Sound MX25, вы сможете подключить все 6 динамиков непосредственно к плате, из чего следует, что декодер Dolby Digital уже встроен в эту плату. Стоит это удовольствие всего $40 и пока у нас не продается, но вполне возможно, что к тому времени, когда вы прочитаете эту статью, она уже появится в продаже. Если же у вас нет 40 баксов или желания приобретать эту навеску, то вы сможете слушать звуковое сопровождение к фильмам на DVD через 4 колонки, пользуясь декодером Diamond Monster MX300. Это будет не настоящий Dolby Digital 5.1, но что-то близкое к нему.

Подобный результат можно получить и при помощи звуковой карты Creative Sound Blaster Live! Правда, звук будет больше похожим на Dolby

Выражаем благодарность за предоставленную аппаратуру компаниям: Multimedia Club - www.mpcclub.ru, тел. 943-9293 (Sony) и IPLabs - www.iplabs.com.ru, тел. 728-4101 (Toshiba, Panasonic и Pioneer).

Surround, чем на Dolby Digital, поскольку две тыловые колонки будут воспроизводить одно и то же.

Аппаратное и программное декодирование

Конечно, купив DVD-плеер и проектор с экраном, вы никогда ничего не узнаете о проблемах с программным обеспечением для DVD-ROM, о MPEG-декодерах и никогда не задумаетесь о мощности процессора в вашем компьютере. Но у нас с вами всего-навсего DVD-ROM привод, и с его помощью нам нужно получить как можно более качественное кино. Первый способ – воспользоваться MPEG-2 декодером.

Все они примерно одинаковы по своим возможностям и качеству видео и аудио. Поэтому, на примере декодера REALmagic Hollywood Plus (см. рис.), о котором я уже не раз упоминал, можно судить обо всех остальных декодерах для DVD-ROM. Как уже было сказано, Hollywood Plus поставляется в комплекте Sony DVD-ROM Upgrade Kit, но отлично работает и с любым другим DVD-ROM, а также продается самостоятельно ($75). MPEG-декодер нужен в первую очередь для того, чтобы не загружать процессор декодированием видео- и аудиосигналов. Таким образом, вы можете одновременно смотреть видео с DVD (например, по телевизору, на который у MPEG-декодера есть отдельный выход) и заниматься своим делом на компьютере, причем изображение будет устойчивым, а видео будет проигрываться без запинок. Кроме того, у Hollywood Plus есть отдельные выходы: S-VHS, аналоговый стерео аудиовыход и цифровой выход, с которого можно снимать сигнал для последующего декодирования Dolby Digital (требуется внешний процессор).

Hollywood Plus позволяет получать на выходе сигнал либо формата NTSC (в котором и записано большинство продающихся сегодня фильмов), либо формата PAL, более привычного нам и совместимого с бытовыми телевизорами и видеомагнитофонами, произведенными не в Америке. Но тут есть две неприятности, одна из которых легко устраняется, а другая не устраняется вовсе. Первая– защита от копирования, которую мы уже рассматривали, а вторая – конвертирование NTSC-сигнала в PAL. Hollywood Plus делает это не очень хорошо. То ли это связано с тем, что в NTSC 30 кадров в секунду, а в PAL – 25, то ли еще с чем-нибудь, но если вы смотрите фильм в формате NTSC на экране телевизора, работающего только в системе PAL (или же записываете фильм на видеомагнитофон PAL), то изображение будет через равные промежутки времени на какую-то долю секунды приостанавливаться, что в общем незаметно, но весьма раздражает при достаточно долгом просмотре. Если ваш телевизор или видеомагнитофон поддерживает NTSC, или вы смотрите фильмы, записанные в PAL, этой проблемы у вас не будет.

Программное обеспечение

Некоторые видео- и звуковые карты (например, компаний ATI или Diamond Multimedia) комплектуются софтверными проигрывателями DVD, которые сделаны таким образом, что могут работать только с ними. Хорошо или плохо – это другой вопрос. Большинство же производителей программ для DVD продает их отдельно. Наиболее известные проигрыватели для DVD: PowerDVD, Xing DVD Player, Cinemaster DVD Player, SoftDVD, DVDExpress, WinDVD и VaroDVD. Причем, первые три пользуются заслуженной популярностью, а последние четыре в среде DVD-манов не котируются.

PowerDVD – самая навороченная программа с огромным количеством настроек, работает практически с любой видеокартой. На сайте компании CyberLink (www.cyberlink.com.tw) можно скачать демо-версию, ограниченную 6 минутами работы. За это время вполне можно получить представление о том, как работает эта программа. Но я и так вам могу сказать, что работает она замечательно, а вот найти полную версию PowerDVD (последний релиз – 1.5) оказалось нелегко. По крайней мере, мне не удалось. Вот что обещают производители PowerDVD: программа поддерживает инструкции AMD 3DNow! и SIMD процессора Pentium III, а также использует аппаратную поддержку графического чипа S3 Savage3D; позволяет изменять размер экрана самым произвольным способом (пожалуй, одно из самых главных достоинств программы), а также получать на цифровом выходе аудиокарты сигнал в AC-3 (правда, это относится пока только к картам на чипах Creative ES1373 и Creative EV1938). Кроме того, программа хорошо работает на материнских платах Super 7, чего нельзя сказать о большинстве других программных плееров.

Изображение в PowerDVD отличное, имеется встроенная возможность захватывать кадры из фильмов, причем отменного качества, и сохранять их в отдельных файлах. Проблем с региональными ограничениями и прочими средствами защиты нет. В Readme-файле сказано, что программа хорошо работает с SCSI-приводами, но в конференциях на тему DVD народ утверждает обратное, рекомендуя для SCSI DVD-ROM, например, Cinemaster DVD Player.

Cinemaster DVD Player (он же ATI DVD Player) представляет собой программу, схожую по характеристикам с PowerDVD, но отличающуюся от нее способом декодирования MPEG-сигнала и еще кое-какими особенностями. На мой взгляд, изображение в PowerDVD лучше и устойчивей, но многие с таким мнением не согласятся. Судя по всему, это связано с видеокартами, одни из которых более совместимы с Cinemaster DVD Player, а другие – с PowerDVD. Cinemaster DVD Player существует в трех версиях – 1.03j, 1.06 и Cinemaster 98. Первые две мне удалось попробовать в деле, а третью – нет. Самая главная проблема этих двух версий – звук, который оказался слишком тихим, вследствие чего был слышен высокий уровень фона. Кроме того, я не нашел в настройках возможности изменять ширину экрана для фильмов 16:9. И последняя неприятность – когда я подключал на выход карты ASUS 3400TNT телевизор, программа не хотела запускаться.

Компания ATI выбрала Cinemaster DVD Player для комплектования своих видеокарт на чипах Rage Pro и Rage 128 (в этих двух случаях программа носит название ATI DVD Player версий 3.0 и 3.1), но в последних поставках видеокарт серии ATI Rage 128 из-за разногласий с Cinemaster эта программа уже не идет, а приобретается отдельно – за $10. Кстати, если получится найти ATI DVD Player 3.1, то с помощью небольшого патча ее можно заставить работать и с другими видеокартами, правда, не со всеми.

Последний программный плеер, который хотелось бы упомянуть – это Xing DVD Player (последняя версия - 2.03). Ее удалось найти без особых проблем, установилась она легко и заработала сразу, попутно замочив все предыдущие MPEG-драйвера системы, включая драйвер к Hollywood Plus. Поэтому совет: если вы хотите пользоваться несколькими плеерами, Xing DVD Player ставьте первым. Изображение мне понравилось не меньше, чем в PowerDVD, но зато огорчила невозможность регулировки яркости и цветности на мониторе (как ни странно, разные фильмы записаны с разным уровнем яркости). При выводе на TV Xing иногда неправильно определял размер экрана, то растягивая его, то сужая, так что приходилось подстраивать вручную, причем, не всегда это удавалось сделать. На мониторе все выглядело более-менее правильно.

Общий вывод таков: в принципе, обладая достаточно мощным процессором (как видно, вполне хватает Celeron 300A), а также видеокартой с выходом на телевизор, можно смотреть фильмы на DVD без особых проблем. Обладая соответствующим звуковым обеспечением, можно добиться

шестиканального воспроизведения. В любом случае, качественное стерео обеспечено. При желании, можно даже писать на видеомагнитофон с приличным качеством. Здесь все зависит от видеокарты и от того, насколько хорошо в ней реализован видеовыход. В ASUS 3400TNT, например, он довольно неплох, если не считать того, что по каким-то причинам изображение выводится не на полный экран, а с каждой стороны остается примерно сантиметра по 2 темного экрана. Возможно, это проблема драйверов. Карты на ATI Rage Pro выводят изображение практически на весь экран; на Rage 128 - сверху и снизу все же остаются небольшие темные полосы. Другие видеокарты я не проверял. Также замечу, что от модели DVD-ROM и количества скоростей качество изображения не зависит – все они делают свое дело хорошо, различаясь лишь в мелочах.

Железная почта

Привет "Навигатор"

Мне очень нравится ваш раздел HARDWARE, я регулярно его читаю и надеюсь что он (раздел) будет процветать, расширяться, ведь там так много нового и интересного. Этот раздел незаменим тому, кто собирается производить апгрейд своего лучшего друга. Но я в принципе писал это письмо не в благодарность вам, а по такому вопросу: У меня P166/16/2.1G можно ли его модернизировать в P400-P500, что для этого нужно, сколько примерно денег, и какие запчасти вы посоветуете, или легче купить новый PC?

В принципе, модернизировать можно любой компьютер, вплоть до того, чтобы от него остался один корпус или мышь, например. В вашем же случае как раз корпус и придется менять в первую очередь, поскольку у вас он, наверняка, не формата ATX, а все современные материнские платы, на одной из которых вы собираетесь установить процессор частотой 400-500 МГц, поддерживают этот форм-фактор. Хотя, существуют решения на платформе Super 7, куда можно установить, скажем, AMD K6-3 400, и которая при этом сможет работать с обычным блоком питания (такие системные платы, например, производит Chaintech). В любом случае, минимум, что вам придется поменять - это мать и процессор. Все остальное можно оставить. Другой вопрос, что вам наверняка захочется современный AGP-видеоакселератор с поддержкой 3D; скорее всего, придется менять память, которая может не подойти (если у вас SIMM, а в плату можно устанавливать только DIMM), или вдруг вам покажется, что 2,1 Гб - это уже мало... А цены приводить в журнале - дело сугубо ориентировочное, поскольку они меняются каждую неделю, а журнал готовится за месяц до выпуска и еще минимум месяц продается. К тому же, сейчас процессор на 400 МГц (Celeron или AMD) стоит в три раза дешевле, чем на 500 МГц (PIII).

Здравствуйте.

Не могли бы Вы посоветовать, как разрешить проблему: как запустить игрушку с поддержкой 3dfx (у меня Voodoo2). В опции "графика" нажимаю "режим графики", когда ставлю "Software"- всё замечательно, правда притормаживает (на 233 MMX) и графика не супер. Если же ставлю "OpenGL" и выбираю "3dfx Mini drivers" при запуске игры звучит звук ошибки Windows'a (такой "пынь"), и не выдавая ни каких сообщений игра "виснет" (выключается только Alt+Ctrl+Delete - "снять задачу". При выставлении "OpenGL - Defaulf" при запуске игра "говорит" что опция, или функция (не помню) не поддерживается вашей видео картой. Моя основная видео карта - Diamond Stealth 64 Series (Diamond GT). Уже по 100 раз прочитал всякие Readme, не пойму в чём дело...

Владимир.

Вообще-то, Half-Life поддерживает Voodoo2, и именно для этого чипсета в OpenGL-установках игры есть опция "3dfx Mini driver". И проблема, скорее всего, именно в совместимости драйверов для Voodoo2 и этого минидрайвера Half-Life. В этом случае вам нужно либо найти обновленную версию драйверов для Voodoo2 (лучше всего, если позволяет карта, скачать референтные драйверы с сайта 3dfx), либо поставить заменитель минидрайвера, если таковой имеется в комплекте к вашей карте. К сожалению, вы не написали названия вашей Voodoo2-карты, тогда бы я дал более конкретный ответ.

Здравствуйте редакция "НАВИ".

Уже очень давно читаю Ваш журнал. Очень нравится. Пишу Вам вот по какому поводу: В последнее время в магазинах появились совмещенные руль и джойстик на одной платформе. Я хочу купить джойстик и руль с педалями, и стаю вот перед каким вопросом: покупать мне их отдельно или на одной платформе. Руль с джойстиком стоят столько же, сколько и руль без него. Стоит ли сэкономить купив два в одном или лучше купить их отдельно? Какой джойстик лучше покупать, и какой руль? Пожалуйста, ответьте мне на этот вопрос. С уважением геймер и поклонник "НАВИ" Mr. Demon.

Вопрос, какой джойстик лучше - не из самых легких, потому что их столько нынче развелось, и каждый кричит, что он самый лучший... В одном из ближайших номеров мы проведем тестирование джойстиков и других манипуляторов, наиболее распространенных на нашем рынке, а на письмо ваше я бы ответил так: если руль с джойстиком стоят столько же, сколько и руль без него, то и руль, и джойстик - не самые лучшие в своем классе. И если вы хотите самое лучшее, то выбирайте то, что подороже. Ну, а если нужно сэкономить, то берите это. Все просто.

Здравствуйте уважаемая редакция! Пишу я Вам с просьбой о помощи. Я пробовал писать уже в gameland, но ответа я так и не получил. Но я надеюсь, что хоть Вы мне поможете. Не зря же Вы самый лучший журнал из всех которые существуют пока. (Вы уж извините, что я так сразу, все вопросы в лоб, но просто время поджимает. Вот я сейчас собрался делать апгрейд компьютера, но не знаю на чем остановиться. У меня 233MMX/64DIMM/ S3Trio 64V+ 1mb/3dfx Diamond Monster3D 4mb. Я собираюсь поменять видео карточку и 3dfx. Свой компьютер, в основном, я использую для игр и мне хотелось бы чтобы некоторое время у меня не возникало проблем с железом...

Вот. И таких писем приходит много. А между тем, в нашем журнале уже была статья об апгрейде видеокарт, и даже не одна. В связи с чем возникает встречное предложение: может быть, имеет смысл поместить на нашем сайте предыдущие статьи о железе? Если вам это интересно, шлите письма на адрес: *navi_hardware@email.com*, и я обещаю рассмотреть все ваши предложения.

Руслан Шебуков

**Орфография писем сохранена.*

Владимир Веселов

Sid Meier's Alpha Centauri

Все лидеры фракций Альфы Центавра очень любят высказываться по разным вопросам. Любое более-менее важное событие в игре сопровождается цитатой из какого-то их сочинения. Кому-то это нравится, кого-то раздражает, а у меня вызвало желание ознакомиться с трудами Отцов (и Матерей) основателей в полном объеме. Спроектировав специальный юнит (Супер Пробе Тим на сверхпроводниках с магнитной присоской и тремя вентиляторами), я отправил его бродить по компьютерным сетям планеты. Очень скоро на моем столе (в смысле десктопе) появились все эти A Survivalist's Guide, Spartan Battle Manual и The Centauri Monopoly. Но кроме известных всем сочинений, мне удалось разыскать секретные материалы (для этого пришлось добавить моему юниту еще одну магнитную защелку, два вентилятора и перевести его на использование полиморфного программного обеспечения), в которых лидеры фракций дают советы на все случаи жизни.

К своему удивлению, практически во всех сочинениях я нашел множество упоминаний о Сиде Мейере. Чтобы разобраться в этом феномене, пришлось дооснастить Супер Пробе Тим оптическим компьютером, и вскоре я стал обладателем нескольких увесистых томов, посвященных исключительно дедушке Сиду. Ознакомившись с ними, я пришел к следующему выводу. Кто, как не Сид Мейер, оснастил и направил корабль к Альфе Центавра, подобрал его экипаж? Так стоит ли удивляться, что колонисты пытаются осмыслить фигуру творца? Делают они это в соответствии со своими пристрастиями, уровнем интеллекта и т.д. - вот и получается у них разная картина. Как мне кажется, вся суть конфликта между разными фракциями как раз и лежит в вольном трактовании каждой стороной "Заветов Мейера".

Прежде чем опубликовать извлеченные мной из недр компьютера откровения, хочу сделать несколько замечаний. Как вы знаете, каждая игра в Альфе Центавра уникальна, поэтому если вы попытаетесь повторить мой эксперимент, результат у вас может получиться несколько другой. Поэтому скажу, что моя игра проходила на высшем уровне сложности с максимальными размерами планеты, средними уровнями облачности, эрозии почвы и плотностью местной растительности. Все числовые оценки, особенно касающиеся количества тунеядцев и способов борьбы с ними, относятся именно к высшему уровню сложности. Если же вы играете на более простом, нужно их соответствующим образом скорректировать.

Хочу также уточнить: когда кто-то из лидеров фракций упоминает в своих трудах Землю, следует воспринимать это как ссылки на Цивилизацию. Дело в том, что при инсталляции игры я нечаянно поместил ее в каталог Цивилизации. Компьютерные стратеги получили доступ к некоторым файлам этой игры и извлекли оттуда информацию, которую восприняли как сведения о Земле. Откуда лидеры фракций взяли сведения о Мейере, приводимые в цитатах, я не знаю, боюсь, что большая их часть просто высосана из пальца. Впрочем, все они вполне правдоподобны, хотя будет нелишним помнить, кто именно изрекает ту или иную сентенцию о Сиде.

Все цитаты и извлечения печатаются с любезного разрешения авторов.

Общие советы лидеров фракций

Извлечения из сочинений леди Дейдры

Сам Сид Мейер отправил нас на эту планету!
Так будем же оберегать и лелеять ее!

Леди Дейдра.
"Экология по Сиду Мейеру"

Типы местности и их использование

Человеку, привыкшему к лесам и полям Земли, суровые коричнево-красные просторы нашей новой родины могут показаться однообразными и унылыми. Это не так, друзья мои! Поверхность планеты даже более разнообразна, чем у старушки Земли. Если же умело ее использовать, мудро преобразовывать, она не только может дать все необходимое для жизни нашей колонии, но расцветет, заиграет новыми красками и превратится в подлинный рай. Только никогда не забывайте главную заповедь эколога: "Мы не можем насиловать природу, ждать милостей от нее - наша задача".

Сид Мейер изначально дал мне знания Centauri Ecology, поэтому я и могу рассказать вам, какие бывают типы местности, что они могут дать и как их можно преобразовывать. Итак, квадраты суши отличаются друг от друга по количеству осадков, наличию или отсутствию минералов и высотой над уровнем моря. В зависимости от количества осадков бывают очень плодородные (rainy), просто плодородные (moderate rainfall) и засушливые (arid) квадраты. Первые дают две единицы пищи, вторые - одну, а третьи - ни одной. Построив на любом из квадратов ферму, вы увеличите выход пищи на единицу, только имейте в виду, в гористой местности строить фермы нельзя.

По запасам минеральных ресурсов суша делится на гористые (rocky), холмистые (rolling) и равнинные (flat) квадраты. Выход минералов на этих квадратах соответственно равен двум, одному и нулю, строительство шахт повышает производство минералов на единицу, но на единицу же снижает выход пищи. В гористой местности можно увеличить выход минералов еще на единицу, если построить там дорогу.

С высотой местности над уровнем моря все обстоит совсем просто, она влияет на получение данным квадратом солнечной энергии - каждая тысяча метров высоты дает единицу энергии. Но, чтобы эту энергию получить, нужно обязательно построить солнечные батареи. Реки увеличивают производство энергии на единицу, причем эта единица доступна безо всяких дополнительных построек.

Отдельные квадраты, независимо от их типа, могут содержать богатые запасы полезных ресурсов (некоего аналога угля, бананов, фазанов и пр.). Они повышают выход соответствующих благ на две единицы, в остальном же эти квадраты ничем не отличаются от всех прочих.

Есть на планете и образования, занимающие не одну клетку, а более-менее обширные территории. К ним относятся джунгли, вулканы и урановые поля, на таких участках увеличивается выход на единицу одного из ресурсов, причем никаких отрицательных последствий проживание на этих территориях не имеет.

Настала пора рассказать о местной растительности (Fungus). Квадраты, занятые ей, могут производить только единицу продовольствия (для нашей фракции - две единицы). Но, открыв Centauri Meditation и Centauri Genetics, вы станете получать дополнительно единицу энергии и единицу минералов. Получив же знание о Threshold of Transcendence, Matter Transmission, Secrets of Alpha Centauri и Temporal Mechanics, можно довести выход минералов и энергии до трех единиц. Как видите, Fungus может дать почти максимум ресурсов безо всякого строительства на местности и на базах, вот только возможным это становится в самом кон-

це игры.

Поскольку на океанских просторах можно строить базы и вести терраформинг, расскажу и о них. Основная характеристика морских квадратов - глубина. Если она больше тысячи метров, облагораживать такие квадраты (то есть строить на них фермы, геологические или энергетические платформы) нельзя, хотя базу построить можно. Любой океанский квадрат без дополнительных сооружений дает только одну единицу пищи, зато построенная ферма дает целых три; геологическая платформа приносит два минерала, а энергетическая платформа - три единицы энергии.

Теперь поговорим о терраформировании, но, прежде чем рассказать, что и где можно строить, хочу еще раз напомнить вам, друзья, о бережном отношении к природе, ведь каждое ваше вмешательство (кроме посадки лесов) причиняет экологический ущерб. Пока ваши базы малы, он совсем незаметен, но, по мере роста населения, даже постройка дороги, фермы или шахты может привести к нежелательным последствиям.

Прежде чем что-то менять на местности, оцените текущие и потенциальные возможности квадрата. Например, в данный момент на нем производится по одной единице всех трех ресурсов (формула 1-1-1). Построив на нем шахту, вы увеличите выход минералов на единицу, но снизите выход пищи (0-2-1). Добавив к шахте ферму, вы восстановите производство пищи (1-2-1). Но точно такую же формулу вы получите, если посадите на этом квадрате лес, только сделать это можно значительно быстрее. Кроме того, после постройки на ближайшей базе лесного питомника (Tree Farm), выход пищи возрастет на единицу, а с появлением там же Hybrid Forest - еще на единицу. Таким образом, получится формула 3-2-1, и это без насилия над местностью!

Лес является наиболее универсальным источником ресурсов, но засадить всю планету деревьями невозможно (а как бы это было прекрасно!). Леса стоит сажать, прежде всего, на тех квадратах, которые непригодны для других целей, одновременно компенсируя недостаток пищи постройкой ферм на более плодородной местности. А при посадке лесов на квадратах, уже имеющих дополнительные пищевые ресурсы, мы сразу же получим искомую формулу 3-2-1.

Приведу еще несколько формул, связанных с посадкой лесов: на богатых пищей квадратах максимальный выход ресурсов будет 5-2-1, с минеральными ресурсами - 3-4-1, а с энергетическими - 3-2-3. Кроме того, квадраты с реками дают еще единицу энергии.

Думаю, с постройкой ферм, шахт и солнечных коллекторов вам все ясно. Напомню только, что фермы можно строить одновременно с шахтами и коллекторами.

Несколько советов по расширенному терраформированию (подразумеваются улучшения и постройки, которые оказывают влияние на несколько смежных квадратов или преобразовывают всю окружающую местность). При создании рек путем бурения скважин (Drill to Aquifer) место для скважины выбирайте повыше и с учетом ее расположения относительно ближайшей водной поверхности. Постройка направляющих зеркал (Echelon Mirror) увеличивает выход энергии на всех соседних квадратах, имеющих солнечные батареи. Поскольку зеркала сами являются солнечными батареями, имеет смысл строить их только на пустых квадратах. Такое же действие оказывает Condenser на производство пищи, только он влияет и на те квадраты, где нет ферм. А вот Soil Enrichers можно строить лишь там, где уже есть фермы, и действует он только на одну клетку. Не забывайте о том, что постройка этих сооружений оказывает сильное негативное воздействие на экологию.

Еще больший отрицательный эффект может иметь постройка глубинных шахт (Thermal Boreholes), кроме того, если насверлить их очень много, может последовать глобальная планетарная катастрофа. Но такие скважины приносят до шести единиц энергии и минералов (0-6-6), поэтому строить их необходимо, однако, не увлекайтесь - не больше одной на каждый город. И еще, друзья, учтите: чтобы извлекать из этих скважин максимум ресурсов, нужно открыть некоторые технологии (Gene Splicing, Ecological Engineering и др.), так что не спешите с их строительством, если, осуществив The Weather Paradigm, вы имеете такую возможность на раннем этапе.

Изменяя высоту местности, не забывайте, что горы высотой более 2000 метров влияют на климат: местность, лежащая слева от них, становится более плодородной, а находящаяся справа - засушливой. Поэтому имеет смысл возводить горные хребты на восточных рубежах своей державы - таким образом можно и конкурентам насолить. Но, прежде чем повышать высоту местности, оцените, к чему это может привести. Дело в том, что повышение может распространиться довольно далеко от места работы вашего формера (на четыре квадрата при повышении от 3000 до 4000 метров), в результате какие-то участки моря могут стать сушей. Сами понимаете, мало приятного в том, что ваш главный порт вдруг окажется вдали от моря, или появится перешеек, соединяющий вас с соседней агрессивной державой.

Первоначально приходится заниматься очисткой местности от туземной флоры, но увлекаться этим не стоит. Пока вы не имеете знания Centauri Empathy и не можете строить дороги через фунгус, расчищайте его заросли. Удалять фунгус целесообразно с богатых ресурсами квадратов, а вот на остальных его нужно трогать только в том случае, если рост населения базы требует новых облагороженных квадратов, а технологий, позволяющих получать приемлемое количество ресурсов с фунгуса у вас пока нет.

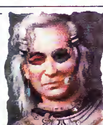
Возможно, вас удивит то, что в командах терраформеру нет опции очистки местности от промышленного загрязнения. Дело в том, что оно не образуется в явном виде - ущерб, наносимый окружающей среде промышленностью, теперь приводит к другим отрицательным последствиям. Это вспышки развития местных форм жизни, которые могу вызвать разрушение некоторых построек на местности, и массированные атаки местной фауны на ваши базы.

Напоследок напомню вам, друзья, что планета живет своей жизнью, поэтому и местность может самопроизвольно меняться. Например, посадив лес на одном квадрате, вы через некоторое время замечаете, что он разросся и на соседних (в случае, когда экологическая ситуация благоприятна). Время от времени могут появляться новые ресурсы, но могут и пропадать старые. Поэтому внимательно следите за всеми появляющимися в информационном окне сообщениями.

Исследование планеты и строительство баз

Сид Мейер прекрасно понимал важность самостоятельного и тщательного исследования планеты. Именно поэтому он и не открыл нам изначально ее карту. Исследования окружающей местности преследует три цели - найти места для строительства новых баз, собрать рассыпанные по поверхности планеты после крушения нашего космического корабля Supply Pod'ы и установить связь со всеми остальными фракциями. Именно в такой последовательности их и нужно решать.

Прежде чем рассказать вам, друзья, о выборе мест для баз, упомяну об их специализации. Первая база - так сказать, столица - лучше всего



подходит для строительства необходимых на первых порах Секретных проектов. Вторая база должна послужить основой для создания еще нескольких баз, своего рода "инкубатором". А вот специализация остальных зависит от того, какие ресурсы будут найдены неподалеку. Если удастся отыскать богатые минеральные ресурсы - стройте базу, которая станет основным производителем юнитов. В богатых энергией местностях (высокогорья, речные долины, урановые поля) стоит создавать базы, которые будут двигать науку.

Первая ваша база строится автоматически (если вам по душе классический "свободный выбор" - меняйте настройки игры, после чего вы сможете подыскать место самостоятельно), вторую можно строить неподалеку. Поскольку с нее вам нужно будет отправить четыре-пять колониальных модулей, нужно разместить ее так, чтобы население увеличивалось не менее чем через десять ходов, а модуль строился за двенадцать-пятнадцать. Для этого достаточно, чтобы возле базы был хотя бы один квадрат, производящий одновременно и пищу, и минералы. Вполне нормально строить вторую базу невдалеке от первой, к тому же в этом случае можно будет использовать формер с первой базы и для обслуживания второй.

Так как лучше всего иметь столицу в центре державы, подальше от возможных врагов, новые базы следует строить равномерно по всей доступной территории. Хорошо бы провести быструю разведку, впрочем, для этого нет смысла создавать несколько разведывательных юнитов. Если вам повезет, то в одном из Supply Pod'ов вы найдете разведывательный автомобиль; да и наша фракция может охмурить первый же встреченный туземный юнит - вот их-то и стоит использовать для разведки. Кроме того, создав на новой базе первый юнит, можно тут же заставить его обследовать ближайшие окрестности. Только не гоняйте его далеко, друзья - достаточно, если он откроет все квадраты родной базы и отыщет место для следующей.

Что касается Supply Pod'ов, то в них могут оказаться работоспособные юниты (вплоть до разведывательных вертолетов), информация о каких-то технологиях, возможность организации связи с другими фракциями, а также - терраформирующие автоматы. Эти автоматы должны облагораживать планету, поэтому при включении они обычно строят несколько шахт, ферм, солнечных коллекторов или высаживают леса. Однако, если Supply Pod поврежден, то могут произойти и неприятности вроде изменения высоты местности или вспышек роста местной растительности.

Очень похожи на Supply Pod'ы оставленные какой-то древней цивилизацией модули, в которых скрываются монолиты или артефакты. Первый обычно повышает мораль или ремонтирует все пришедшие к нему юниты. Кроме того, если монолит расположен рядом с базой, то с его квадрата можно получить по две единицы каждого из ресурсов. Артефакт же нужно направить на базу, где и присоединить его к компьютерной сети, что даст мгновенное открытие новой технологии. А иногда в модуле могут оказаться и опасные местные формы жизни.

Если у вас изначально нет какого-либо морского юнита, не затягивайте с его постройкой. Ведь по морским просторам тоже разбросано немало Supply Pod'ов, да и морские базы строить нужно. Но, самое главное, именно по морю можно быстрее всего установить связь с другими фракциями, а ведь это является третьей задачей разведки. Скорее всего, с одной-двумя фракциями вы повстречаетесь, выполняя первые две задачи, ну, а после того, как определитесь с границами своей державы, можно начинать поиски остальных. Для этого достаточно послать парочку юнитов (морских или наземных, в зависимости от конфигурации планеты) в разные стороны.

Советы магната Моргана

Всем известно, что мистер Мейер стоял у истоков компаний Microprose и Firaxis.

Магнат Морган. "Бизнесмен Мейер"

Городские постройки

Будучи талантливым предпринимателем, Сид Мейер прекрасно знал, как с одного барана содрать две шкуры. Вот почему большинство городских построек имеют несколько функций. Например, одна из самых первых доступных построек, Recycling Tanks, дает прирост всех трех ресурсов. Ну, а такие постройки как Tree Farm или Hybrid Forest дают целых четыре положительных эффекта. Если сравнивать с тем, что было на Земле, то можно сказать, что они одновременно являются рынком, храмом, супермаркетом и очистными сооружениями.

Учитывая все это, становится понятно, что разделить городские постройки на какие-то категории невозможно. Конечно, Perimeter defense однозначно можно отнести к оборонительным сооружениям, как и Tachyon field, но вот Aerospace Complex не только действует как аэропорт на Земле, но и позволяет базе запускать орбитальные станции.

Есть сооружения, имеющие не только положительный, но и отрицательный эффект. Например, Punishment Sphere устраняет всех тунеядцев на базе и увеличивает устойчивость к атакам хакеров, но она же устраняет всех талантливых жителей и снижает вдвое научный потенциал.

Какой совет можно дать по строительству? Да очень простой - строить то, что в данный момент нужно на данной базе. Безусловно, приоритетного развития заслуживают разного рода лаборатории, ибо все они помимо увеличения научного потенциала имеют и какие-то дополнительные свойства. А вот с постройкой оборонительных сооружений можно не спешить - дело в том, что есть несколько Секретных проектов, после завершения которых соответствующие постройки появятся на каждой базе, поэтому лучше сосредоточить внимание на них.

Особое внимание стоит обратить на совершенно новый тип построек - орбитальные станции. Действие их довольно оригинально: будучи запущены на одной базе, они увеличивают выход соответствующего ресурса на всех остальных (правда, добавка эта различна и зависит от того, есть ли на базе Aerospace Complex).

Имеется много бесплатных построек, в том числе и такие, которые первоначально требуют энергию на содержание, а после открытия определенной технологии становятся бесплатными.

Наконец, расскажу об одном юните, который вполне можно отнести к городским постройкам. Это Supply Crawlers - своего рода передвижной завод, который можно поставить на любом квадрате, после чего он начнет извлекать имеющийся там ресурс и передавать его на родную базу. В некотором роде, это дополнительный житель. Применять Supply Crawlers можно двумя способами: или поставить его на квадрате, не входящем в территорию города, или использовать в "пригороде" на богатых каким-то одним ресурсом квадратах.

Последнее, о чем стоит упомянуть, говоря о строительстве, - с самого начала игры есть возможность превращать минералы в энергию (щиты - в деньги, в земной терминологии). Для этого служит опция Stockpile Energy, правда, за два минерала вы получаете только одну единицу энергии.

Секретные проекты

Так теперь называются земные Чудеса света. Сразу же сообщу приятную новость: Секретные проекты не устаревают! Построив что-то, вы можете пользоваться им всю оставшуюся жизнь. Так что нет необходимости прикидывать, сколько данному творению осталось существовать и стоит ли его строить.

По-прежнему есть проекты, как оказывающие влияние на одну базу, так и действующие в масштабах всего государства. Есть проекты разового действия, а есть - длительного. Есть такие, после завершения которых на каждой базе появляется определенное строе-

ние, а есть просто уменьшающие количество тунеядцев или увеличивающие число талантливых граждан (выполняющих функции счастливых землян).

Всего в игре существует 33 секретных проекта, так что рассказать подробно обо всех невозможно, упомяну только о ключевых. Прежде всего, к ним стоит отнести The Weather Paradigm, после постройки которого не только ускоряется терраформирование, но и появляется возможность строить глубинные шахты, конденсеры, увеличивать и уменьшать высоту местности задолго до открытия соответствующих технологий. Как и прежде, на высших уровнях сложности большое значение имеют проекты, помогающие бороться с тунеядцами, среди них - The Human Genome Project, который можно строить одним из первых. Еще более полезны в этом плане The Virtual World, Clinical Immortality и The Longevity Vaccine, а The Telepathic Matrix вообще делает мятежи тунеядцев невозможными.

Для обороны весьма полезны The Command Nexus, The Citizens' Defense Force, The Maritime Control Center, The Cyborg Factory, заменяющие командный центр, оборонительный периметр, морской центр и биохимический центр на каждой базе соответственно. Ну, а для ведения военных действий пригодятся The Nano Factory, позволяющий полностью ремонтировать юниты прямо на местности и снижающий стоимость модернизации на 50%, и The Living Refinery, увеличивающий число юнитов, на поддержку которых не тратятся ресурсы.

Если вы собираетесь победить дипломатическим путем, вам очень может пригодиться The Empath Guild, дающий дополнительные 50% голосов на выборах Губернатора и Правителя планеты, и Clinical Immortality, удваивающий эти голоса. А Прохору Захарову не обойтись без The Hunter-Seeker Algorithm, делающего ваши базы и юниты неуязвимыми для подкупа. Впрочем, и остальным фракциям он может пригодиться.

Очень полезны The Cloning Vats, устраивающий "Бум рождаемости" на всех базах, и The Self-Aware Colony, снижающий вдвое расходы на содержание всех городских построек. Несколько проектов помогают лучше уживаться с местными формами жизни, прежде всего, это The Xenoempathy Dome и The Pholus Mutagen. Наконец, постройка The Ascent to Transcendence позволяет одержать победу трансцедентным путем, правда, предварительно нужно построить The Voice of Planet. Впрочем, создание этого проекта можно предоставить конкурентам.

Оставшиеся Секретные проекты заменяют какие-то постройки или дают определенный экономический эффект. Разобраться с ними несложно.

Избранные места из трудов академика Захарова

Свою первую ученую степень бакалавра Сид Мейер получил в Мичиганском Университете.
Академик Захаров. "Судьба ученого"

Управление наукой

Нет необходимости убеждать вас, уважаемые коллеги, что именно научный прогресс является ключом к покорению планеты. Хотите ли вы побыстрее разгадать тайну планеты и построить The Ascent to Transcendence, или вашей задачей является разгромить и подчинить себе конкурентов - без успехов на научном фронте у вас ничего не получится. Коллега Мейер прекрасно понимал это, вот почему он создал для нас мощное и весьма разветвленное дерево наук, насчитывающее восемьдесят четыре технологии. Все открытия разбиты на четыре категории: формы жизни и планета в целом, общества, военные технологии, строительство и промышленность. Однако это деление весьма условно - большинство открытий дают новые возможности сразу в нескольких отраслях, да и для открытия чего-либо в одной отрасли нужно предварительно пройти определенную цепочку в других.

При установке правил игры можно задать такой способ руководства наукой, при котором вы только указываете приоритетные направления исследований. Что интересно, можно выставить флажки напротив всех четырех отраслей. Конечно, это удобно, но порекомендовать такой подход я не могу. Дело в том, что компьютер будет подтягивать все отрасли поровну, без каких-либо прорывов (именно так действуют ваши оппоненты), а ведь иногда бывает полезно совершить скачок в какой-то одной отрасли. К примеру, для создания летательных аппаратов вам нужно открыть Doctrine: Air Power. Сделать это можно на самой ранней стадии игры, но для этого потребуется открывать технологии в строгой последовательности. Оппоненты, действуя вышеописанным способом, добираются до летательных аппаратов весьма нескоро. Вот и получается, что вы можете заполучить авиацию лет на двадцать, а то и тридцать раньше, а какие преимущества это дает, объяснять не надо.

Удержать лидерство на научном фронте можно только в том случае, если практически все средства направить в эту сферу. В отличие от того, что было на Земле, никаких ограничений в распределении ресурсов не существует при любой форме правления. Но нужно быть очень внимательными - занимаясь перераспределением в экране социальной инженерии, внимательно следите за итоговыми показателями. Иногда, добавив средства на науку и убрав их из накопления, вы можете получить отрицательный эффект. А вот на то, что в сумме налогов появляются отрицательные числа, в большинстве случаев можно не обращать внимания. Имеется множество внебюджетных источников дохода (торговля, охота на местных животных, займы и т.д.), на экране социальной инженерии они не отражаются, поэтому просто следите за итоговой цифрой вашего энергетического резерва.

Статьи и речи председателя Янга

Товарищ Мейер указывал нам, что цель разумно устроенного общества - постоянно улучшающееся удовлетворение растущих потребностей трудящихся.
Председатель Янг. "Заветам Мейера верны!"

Руководство базами и юнитами

Потребности трудящихся подразделяются на материальные и духовные, мудрый руководитель в первую очередь должен заботиться об удовлетворении духовных. Пережитки прошлого в сознании наших граждан ведут к иждивенческим настроениям, появлению тунеядцев и, как следствие - мятежей. Для подавления которых целесообразно применять полицейские акции, после которых все городские тунеядцы исчезнут на ближайшие десять ходов. Средство очень эффективное и не стоит ни копейки, но оно чуждо духу разумно устроенного общества. Да еще и приводит к возникновению побочного эффекта - после полицейского рейда резко ухудшается отношение к вам со стороны других фракций, не исключено даже, что последуют экономические санкции. Если вы еще не наладили связь с соседями, на все это можно наплевать, но если вы уже заключили торговые договоры, то экономические санкции могут нанести серьезный ущерб вашей экономике. Отношение к вам со стороны остальных фракций очень важно, особенно если приближается срок выборов Губернатора или Лидера планеты. Поэтому лучше принимать другие меры.

Список их невелик - строительство на базах соответствующих сооружений, осуществление Секретных проектов, социальная инженерия и снятие с работы некоторого количества жителей. Наиболее эффективными являются Секретные проекты, ведь они действуют на все базы одновременно и не требуют на содержание энергии, правда, на их создание уходит много времени и средств. Кроме того, некоторые Секретные проекты действуют не сами по себе, а в комплексе с какими-то сооружениями. Например, The Virtual World засчитыва-

ется как Hologram Theatre только на тех базах, где уже есть Network Nodes.

Лучше возводить городские постройки, к тому же, большинство из них, помимо борьбы с тунеядцами, выполняют еще какие-то функции. Самым полезным сооружением в плане борьбы с иждивенческими настроениями является Punishment Sphere. Конечно, после появления этого сооружения сильно снижется научный потенциал базы, зато можно утилизировать имеющиеся там развлекательные комплексы и этим несколько увеличить финансирование науки. Если же вам удастся построить The Telepathic Matrix, не забудьте утилизировать Punishment Sphere.

Подгонять социальное устройство для уменьшения количества тунеядцев или направлять часть ресурсов на роскошь стоит только в том случае, если у вас много больших баз (причем, с примерно одинаковым населением). Во всех остальных случаях лучше ограничиться локальными изменениями.

На начальном этапе вы можете превратить снятого с полей жителя в доктора, библиотекаря или техника (последние два типа доступны только в городах с населением больше пяти). Доктор делает из тунеядцев тружеников, библиотекарь увеличивает научный потенциал, а техник наращивает выход энергии. По мере расширения ваших знаний появятся и другие специалисты, причем они могут действовать в двух сферах сразу; например, инженер работает как техник и библиотекарь, а Empath - как библиотекарь и доктор. Наконец, Transcend заменяет сразу всех трех специалистов.

Вообще-то, борьбу с городскими волнениями, да и руководство базами в целом можно поручить товарищам на местах. Но даже самые проверенные кадры нуждаются в постоянном контроле: может так случиться, что вы поручите городской администрации заниматься исключительно строительством, но, если губернатор посчитает, что оборона города хромает, то он без спроса может построить несколько военных юнитов. Поэтому лучше всего не пускать руководство базами на полный самотек, а выдавать им план в виде списка с очередными постройками.

В этот список можно назначать до восьми объектов любого типа, причем, если за время строительства появится какой-то более совершенный юнит, вам предложат изменить задание. Возможность такого полуавтоматического строительства просто незаменима в период бурного роста вашего государства. Основав новую базу, вы сразу можете приказать построить на ней какой-то оборонительный юнит, формер, Recycling Tanks, лабораторию и т.д. После этого довольно долгое время на эту базу можно вообще не обращать внимания.

Раз уж зашла речь об инициативе местных товарищей и контроле над ними, упомяну о том, как стоит использовать автоматизацию в различных отраслях.

Очень полезны функции автоматического терраформирования, особенно та, что дает возможность улучшать окрестности родного города. До тех пор, пока вы не изобретете расширенного терраформирования, можно, преобразовав вручную три-четыре самых перспективных квадрата, переключать формер на автоматический режим. Не менее полезна и опция автоматической прокладки дорог, но только учтите, что нельзя пускать два формера навстречу друг другу, т. к. они могут на некоторых участках построить две дороги вместо одной. Кроме того, если какая-то часть дороги возле города уже построена, формер все равно доедет до конца и только потом сообщит об окончании работы.

Управляя военными юнитами, имеет смысл использовать патрулирование местности, автоматический возврат авиации на базу и защиту от воздушных атак. Последняя опция доступна только для истребителей, и выглядит это следующим образом: когда враг пытается атаковать ваш юнит в непосредственной близости от базы, истребитель вылетает ему навстречу и атакует сам.

Вот, пожалуй, и все советы, извлеченные мной из трудов товарища Мейера и творчески переосмысленные для конкретного применения.

Откровения сестры Мириам

Нет Творца, кроме Сида Мейера, и Брайан Рейнольдс - пророк его!
Сестра Мириам.
"Так говорил Сид Мейер!"

Социальная инженерия

Братья и сестры! Дав нам свободу воли, Творец, однако, ограничил ее некоторыми рамками. Да, мы можем строить общество по своему разумению, но должны при этом придерживаться определенных правил. Правила эти просты и понятны даже неразвитым умам наших противников - каждое общество развивается в трех сферах: политике, экономике и приоритетном направлении развития. Эти три сферы были известны еще на грешной Земле, в дарованном же нам новом мире имеется четвертая сфера, условно названная "обществом будущего".

Во всех сферах есть четыре варианта общественного устройства, каждый из которых имеет свои плюсы и минусы. Всего вариантов общественного устройства имеется 256, но далеко не все они могут быть полезны. Кроме того, создатель Мейер, желая предостеречь свои творения от грубых ошибок, запретил некоторым фракциям использовать отдельные типы устройства в разных сферах общественной жизни.

Я не утверждаю, что постигла всю мудрость Творца, но он наделил меня некоторыми знаниями, которыми я и поделюсь с вами, братья и сестры. В начале нам известны только простые варианты общественного устройства, не дающие никаких плюсов, но не имеющие и минусов. По мере постижения нами этого мира, появляются все новые и новые варианты. В области политики это: Полицейское государство (+2 police, +2 support, -2 efficiency), демократия (+2 efficiency, +2 growth, -2 support) и фундаментализм (+1 morale, +2 probe, -2 research). В экономике имеются: свободный рынок (+2 economy, -3 planet, -5 police), плановая экономика (+2 growth, +1 industry, -2 efficiency) и "зеленое" общество (+2 planet, +2 efficiency, -2 growth). В сфере приоритетного развития возможны варианты: сила (+2 morale, +2 support, -2 industry), наука (+2 research, +1 efficiency, -2 probe) и богатство (+1 industry, +1 economy, -2 morale). Наконец, "общество будущего" включает: Cybernetic (+2 efficiency, +2 planet, +2 research, -3 police), eudiamonic (+2 growth, +2 economy, +2 industry, -2 morale) и Thought Control (+2 police, +2 morale, +2 probe, -3 support).

Теперь расскажу, что означают все эти плюсы и минусы.

Economy: +1 дает дополнительное количество энергии на каждой базе, +2 - на каждом квадрате, а +3 - еще и бонус в торговле; -1 снимает единицу энергии в столице, -2 и -3 снимают соответственно одну и две единицы на каждой базе.

Efficiency: +4 означает нулевые потери, а -4 - максимальные, причем потери увеличиваются в зависимости от размера базы и ее удаленности от столицы.

Support: -3 означает, что поддержка требуется всем юнитам, а при -4 на поддержку тратится 2 минерала. Максимальное количество свободных юнитов (четыре) достигается при значении +2, а при значении +3 каждая новая база имеет сразу же размер 3.

Morale: с моралью все обстоит просто, плюсы и минусы просто добавляются к показателям всех ваших юнитов.

Police: нулевое значение указывает, что вы можете использовать в качестве полицейского один военный юнит. При показателях +1 и +2 можно использовать, соответственно, два и три юнита, а при +3 каждый полицейский успокаивает аж двух тунеядцев. При значении -1 можно использовать один юнит, но нельзя применять nerve stapling, а при -2 у вас вообще не может быть полицейских сил. Дальнейшее снижение показателя police приводит к тому, что вывод из города приписанного подразделения приводит к появлению тунеядцев.

Growth: влияет на скорость роста населения. Каждая единица означает увеличение или уменьшение на 10%.

При значении же +6 начинается Бум рождаемости, при котором новый житель появляется каждый ход.

Planet: в этом случае минусы означают снижение производства всех ресурсов на клетках с фунгусом, а плюсы - увеличение вероятности пленения местных форм жизни.

Research и ***Industry***: для этих показателей каждая единица соответствует 10% стоимости научных открытий или строительства.

Probe: отрицательный показатель уменьшает стоимость подкупа баз и юнитов на 25%, а положительный увеличивает ее на 50%. При значении +3 подкуп становится невозможным.

Как видите, братья и сестры, система очень сложная, но без ее освоения невозможно привести общество к процветанию. Чтобы облегчить нам занятия социальной инженерией, Творец вывел суммарные показатели на соответствующем экране. Причем все положительные изменения выделяются зеленым цветом, а отрицательные - красным.

Достичь полной гармонии в обществе невозможно, поэтому приходится строить его исходя из насущных задач, обращая внимание на те показатели, которые важны в данный момент. На первых порах, пока население ваших баз невелико и промышленная мощь их минимальна, можно пренебречь показателем efficiency. В это же время можно не обращать внимания на planet, поскольку полезность фунгуса близка к нулевой отметке. Позднее же именно эти показатели становятся определяющими. Наоборот, growth важен именно в начале, а после достижения вашими базами оптимального размера им можно пренебречь. А вот показатели economy, research и industry важны всегда, и лучше их держать на максимуме. В свою очередь, support, morale и probe приобретают решающее значение во время военных действий, хотя и в мирное время пренебрегать ими не стоит.

Декларации комиссара Лал

Дружба между народами, справедливое устройство мира, забота о судьбах всех наций - вот что завещал нам Сид Мейер.
Комиссар Лал.
"Великий гуманист Сид Мейер"

Дипломатия

Леди и джентльмены! Нет сомнений, что, отправляя корабль с интернациональным экипажем на Альфу Центавра, Сид Мейер хотел, чтобы на новой родине человечество процветало в единстве под мудрым руководством комиссаров ООН. Однако пробравшиеся не без содействия конкурентов Мейера из Microprose на борт корабля безответственные элементы спровоцировали раскол. Переселенцы оказались разобщенными, разные фракции преследуют свои узкие цели, затевают междоусобные войны и могут поставить планету на грань катастрофы, подобной той, что уже погубила Землю. Вот почему именно дипломатия, способная в кратчайший срок объединить всех в единую семью, выходит на Альфе Центавра на первый план.

Прежде чем поделиться с вами, леди и джентльмены, своим богатым дипломатическим опытом, нужно сказать о том, что любая, даже самая изощренная, дипломатия бессильна, если за спиной ваших дипломатов не стоит реальная военная сила. Вы можете заключать договоры, иметь большие успехи на дипломатическом фронте, но в любой момент какой-нибудь правитель может предъявить вам совершенно неприемлемые требования. И если вы откажетесь их выполнять, война не разразится только в том случае, когда за спиной ваших дипломатов маячат мощные пушки.

Для того, чтобы задействовать дипломатию, нужно установить связь с другими фракциями. Наиболее быстрый способ сделать это - построить The Empath Guild, после чего вы получаете связь сразу со всеми фракциями и можете созвать Общепланетный Конгресс. Впрочем, нет необходимости осуществлять этот Секретный проект самим - дело в том, что любая построившая его фракция, как правило, созывает конгресс, после чего все фракции получают связь друг с другом.

Однако, было бы неправильно ожидать постройки The Empath Guild, сложа руки. По крайней мере, с ближайшими соседями нужно установить контакт как можно раньше. Обычно это происходит во время разведки окружающей местности; бывает и так, что соседи сами приходят к вам в гости.

Установив связь с какой-то фракцией, вы можете попросить связать вас с другими. Если ваш партнер имеет такую возможность, он за определенное вознаграждение может вам помочь. Более того, иногда соседи предлагают вам продать известные им карты других держав; на такие предложения всегда стоит соглашаться, поскольку, чем быстрее вы выясните расположение конкурентов, тем скорее сможете определиться с политикой, которую стоит проводить в отношении их.

В отношениях между фракциями возможны четыре состояния: война, перемирие, договор о дружбе и военный союз. Перемирие от войны отличается только тем, что не ведутся военные действия, других преимуществ оно не дает. Поэтому нужно как можно быстрее заключить договор о дружбе, при котором начинается взаимовыгодная торговля. Причем вам не нужно производить каких-то действий в плане торговли, губернаторы ваших баз сами устанавливают связи с базами других фракций, а выгода от торговли определяется их размерами и удаленностью друг от друга.

Еще более полезен военный союз, при котором доход от торговли удваивается. Кроме того, ваши военные юниты могут свободно передвигаться по территории союзника (даже по клеткам, занятым его юнитами) и использовать союзные базы для отдыха и ремонта. Особенно это полезно после открытия вами Doctrine: Air Power, поскольку ваша авиация сможет атаковать удаленного противника, которому будет нечего противопоставить вашим атакам.

Вообще-то, военный союз предполагает, что при нападении на одного из союзников третьей державы второй союзник приходит ему на помощь. Однако на деле так не происходит: если вы после объявления войны потребуете у союзников помощи, они могут отказаться наотрез или запросить у вас плату (технологию, некую сумму денег и т.д.). Платить или нет, решайте сами, но никогда не поддавайтесь эмоциям и не разрывайте союзнический договор после отказа в содействии.

Между прочим, предложить вам помощь в войне может и фракция, с которой у вас нет соответствующего договора, естественно, за определенную плату. Как правило, стоит соглашаться с такими предложениями, поскольку они могут положить начало длительному и плодотворному сотрудничеству.

Когда союзники требуют помощи от вас, нужно как следует все взвесить, прежде чем бросаться в военную авантюру. Если противник находится от вас

достаточно далеко и заведомо не может причинить ущерб вашим базам, можно поддержать союзника. Простое объявление войны и, может быть, посылка на фронт пары самолетов сильно укрепят ваш авторитет. Если же война начинается непосредственно у ваших границ, лучше в нее не лезть, особенно, если у вас недостаточно сильная армия.

Как это не парадоксально, но можно иметь военный договор с обеими воюющими фракциями. Иногда это можно использовать для попыток помирить их, но вообще-то вам выгоднее, когда все вокруг воюют, а вы нет.

Теперь расскажу о глобальной дипломатии, к которой относится Общепланетный Конгресс и заключаемые на нем всеобщие соглашения. Желательно победить уже на первых выборах Губернатора планеты, но если этого не случится, можно, упрочив свое положение, через 20 лет организовать новые выборы.

Каких-то особых преимуществ пост губернатора не приносит, никто не будет вас слушаться и не прекратит войну по первому вашему слову. Однако вы регулярно получаете некоторое количество энергии (одну единицу на каждой базе от торговли с дружественными фракциями) и располагаете полной информацией обо всех фракциях. Кроме того, губернатор обладает правом вето при голосовании каких-то проектов (заключить общепланетный торговый пакт, растопить полярные шапки или просверлить скважину к ядру планеты).

Через некоторое время после избрания губернатора становятся возможны и выборы Правителя планеты. Вот этот-то пост и приносит победу, но проголосовать за вас должны три четверти населения планеты.

Поддерживать вас будут преимущественно ваши союзники, так что хорошо бы предварительно заключить альянс с наиболее многочисленными фракциями. Но возможен и простой подкуп избирателей. Делать это можно как в ходе самих выборов, так и заблаговременно. Лучше позаботиться обо всем заранее, собрать как можно больше голосов, оценить возможность победы, а уж потом собирать конгресс для выборов.

Напоследок скажу, что покупать голоса можно и на выборах губернатора, и при голосовании за общепланетные проекты.

Наставления полковника Саньтяго

Стратегический талант генерала Мейера наиболее ярко проявился в битве при Геттисберге.
Полковник Саньтяго. "Великий полководец Мейер"

Конструирование юнитов

Научные изыскания, строительство баз, их обустройство, дипломатия и все прочее, о чем рассказывали мои конкуренты, служит единственной цели - как следует подготовить государство к войне. Рано или поздно затихают речи политиков и начинают говорить пушки, вот к этому-то сладостному моменту и надо готовиться с самого начала.

Боевой опыт генерала Мейера учит нас, что в приготовлениях к войне определяющее значение имеет оснащение армии в достаточном количестве самым современным оружием. Но, прежде чем начать выпуск оружия, нужно его спроектировать. Для этой цели предназначен Design Workshop. Работать в нем просто - вы выбираете тип шасси, навешиваете на него броню, вооружение или технику, придаете специальные возможности, нажимаете кнопку APPLY или DONE - и прототип готов. Справа внизу имеется четырнадцать кнопок, с помощью которых в окно проектирования вызываются стандартные на данный момент юниты. Если же вы хотите модернизировать какой-то из ранее спроектированных юнитов, его можно вызвать с помощью линейки в нижней части экрана.

Всего в вашем распоряжении имеется девять типов шасси, четыре типа реакторов, двадцать один тип оружия и техники, десять типов брони и двадцать четыре специальных возможности.

Шасси делятся на наземные (три типа), морские (два типа) и воздушные (четыре типа). Наземные различаются только количеством ходов (1, 2 и 3); дальность передвижения морских - 4 и 6, кроме этого, после установки соответствующего модуля они могут нести разное количество груза. С воздушными дело обстоит несколько иначе: первый тип (Needlejet) представляет собой обычный самолет, у которого общее количество ходов разделено на два (долетев куда-то и отбомбив, он зависает в воздухе до следующего хода). Юниты с этим шасси на втором ходу обязательно должны возвращаться на базу. Второй тип (Copter) - вертолет, он может совершать более долгие перелеты, но, зависая над местностью в конце хода, теряет примерно четверть хитпойнтов. Таким образом "коптеры" способны сыграть роль дальней бомбардировочной авиации, главное - не прозевать момент окончательного их "издыхания". Третий тип (Gravship) может передвигаться совершенно неограниченно. Ну, а четвертый - это ракета, с ней все ясно без объяснений.

Следующей важной частью конструкции является реактор, которые бывают 4 видов, в зависимости от мощности (1, 2, 3 и 4). Исходя из этого показателя, во-первых, рассчитывается количество хитпойнтов защиты (по десять на единицу мощности), во-вторых, в прямой зависимости от него находится объем перевозимого груза. Например, крейсер с четвертым типом реактора может загрузить в трюм целых шестнадцать юнитов! Для воздушных юнитов тип реактора может влиять и на количество ходов.

О броне особенно говорить нечего - каждый следующий тип мощнее предыдущего на единицу или две. Особняком стоит только Psi Defense, которая предназначена для отражения пси-атак и больше ни от чего не защищает. С оружием тоже все более-менее ясно: самый слабый тип имеет силу 1, а самый мощный - 24 (для ракет - 99). К сожалению, нельзя комбинировать оружие и небоевые приспособления. Зато броню можно устанавливать на любую технику. Так что не ленитесь время от времени модернизировать формеры и передвижные заводы, работающие в приграничной полосе - приличная броня им не помешает.

В начале вы можете оснастить любой юнит одной специальной возможностью, позднее (после открытия Neural Grafting) - двумя. Условно специальные возможности можно разделить на боевые, транспортные и прочие.

Боевые специальные возможности дают какие-то преимущества юнитам непосредственно в бою. Air Superiority позволяет вашим юнитам атаковать воздушные цели, правда, ваши самолеты и вертолеты с этой возможностью имеют на два хода меньше и наносят на 50% меньший урон при атаках наземных целей. AAA Tracking удваивает защиту от воздушных атак (в том числе, и от ракет). Blink Displacer позволяет игнорировать все защитные сооруже-

ния. Comm Jammer дает стопроцентный бонус при защите от атак юнитов на шасси Speeders и Hovertank. Heavy Artillery позволяет юнитам стрелять на расстояние до двух клеток. Nerve Gas Pods дает пятидесятипроцентный бонус при атаке всех юнитов, причем во время нападения на базы быстро сокращает в последних население (почему-то зто весьма полезное оружие считается варварским и применение его может повлечь санкции со стороны других фракций). Amphibious Pods позволяет юнитам атаковать прямо с борта корабля. Наконец, Hypnotic Trance и Empath Song дают бонус при пси-атаках.

К транспортным специальным возможностям я отношу те, что увеличивают скорость и дальность передвижения юнитов, позволяют перевозить специальные юниты или изменяют режим движения. Antigrav Struts дает возможность наземному юниту двигаться с одинаковой скоростью над любым рельефом и добавляет ему один ход; для воздушных юнитов прибавляется количество ходов, соответствующее удвоенной мощности реактора. Carrier Deck превращает ваш юнит в авианосец (только не забудьте навесить на него транспортный модуль). Cloaking Device делает ваш юнит невидимым для противника и позволяет игнорировать зоны влияния. Drop Pods позволяет юнитам совершать мгновенное перемещение на расстояние до восьми квадратов, а после постройки Space Elevator - в любую точку планеты. Deep Pressure Hull превращает юнит в подводную лодку, a Repair Bay позволяет полностью ремонтировать находящиеся на борту юниты.

Из прочих специальных возможностей отмечу только Clean Reactor (оснащенный им юнит не требует поддержки в один минерал за ход), Deep Radar, увеличивающий на одну клетку дальность видимости юнита, Non-Lethal Methods, позволяющий юниту успокаивать двух тунеядцев на базе и Polymorphic Encryption, удваивающий стоимость подкупа юнита противником.

Три оставшихся специальных возможности (Super Former, Fungicide Tanks, High Morale) в комментариях не нуждаются.

Как я уже говорила, можно оснащать юниты не более чем двумя специальными возможностями, так что следует хорошо подумать, какие именно будут нужны. Желательно иметь несколько вариантов юнитов с одинаковым шасси, оружием и броней, но с разными специальными возможностями. Правда, стоимость производства первого нового юнита (прототипа) удвоена, но наша фракция свободна от зтого недостатка, а все остальные могут построить на каких-то базах Skunkworks и производить прототипы там.

Война

Военное искусство - вершина человеческой мысли, поэтому я не дерзну давать подробные рекомендации по ведению боевых действий. Приведу только самые общие советы, основываясь на своем богатом опыте.

Первая особенность, с которой вы столкнетесь, - невозможность полного ремонта юнитов в открытом поле. Они восстанавливают свою броню только на три четверти, а для дальнейшего ремонта нужно отводить юнит на базу. Следующей неприятной особенностью является то, что, нападая на квадраты, где стоит несколько вражеских юнитов, вы уничтожаете только один, остальные могут получить какие-то повреждения, да и то не всегда. Впрочем, таким же образом все происходит и при атаке ваших подразделений. Как правило, уничтожаются гражданские юниты, находящиеся под защитой военных, но и тут бывают исключения.

Морские юниты по-разному действуют при атаке морских и наземных баз; в первом случае все происходит как обычно, а во втором причиняется незначительный ущерб всем находящимся на базе юнитам. То же происходит и при действии любых флотских подразделений против сухопутных. Но зато корабли могут теперь атаковать только один раз за ход. Впрочем, иногда им почему-то предоставляется возможность после результативной атаки захватить неприятельскую базу.

Теперь перейдем к приятным новостям, к которым в первую очередь относится появление дальнобойной артиллерии. Юниты, обладающие зтой дополнительной возможностью, могут атаковать противника с расстояния в два квадрата. Правда, эффективность такой стрельбы значительно ниже прямого огневого контакта, зато атакующий юнит не повреждается, а удар наносится по всем находящимся в квадрате целям. А если на квадрате имеется юнит, обладающий той же возможностью, между ними завязывается артиллерийская дуэль. Выглядит все как обычное сражение, но на расстоянии.

Все самолеты в игре действуют в режиме бомбардировщиков: после атаки они зависают на месте до следующего хода, причем, независимо от того, какой была атакуемая цель - наземной или воздушной. Но зато Copter и Gravship имеют возможность неоднократно атаковать в пределах оставшихся у них ходов.

Расширены возможности шпионской деятельности, занимаются ей юниты с модулем Probe Team (я бы назвала зтот тип войск хакерами, поскольку они проникают в компьютерные сети неприятеля). Этот самый Probe Team можно навешивать не только на наземные, но и на морские и воздушные юниты, так что не исключено создание кораблей и самолетов-шпионов. Список возможностей хакеров довольно велик - кроме воровства технологий, покупки баз и прочего, можно еще и воровать знергию для пополнения собственного бюджета. Когда ваш хакер встречается с неприятельским, между ними завязывается обычное сражение, так что зти подразделения эффективны при защите баз от несанкционированного проникновения.

Отдельно стоит упомянуть о борьбе с местной фауной, то есть с Mind Worms, Isle of the Deep и Locusts of Chiron. Прежде всего, нужно иметь в виду, что вся зта нечисть совершает пси-атаки, при которых не учитываются оружие и броня атакуемых юнитов, а только их мораль. Mind Worms передвигаются по местной растительности с утроенной скоростью (как по дорогам), причем атаковать они могут с максимальной силой, даже если у них осталась треть хода.

Оборонительные возможности местной живности очень слабы, поэтому практически любой ваш юнит может их уничтожить. Поскольку, уничтожив туземный юнит, вы получаете некоторую сумму знергии, выгодно атаковать их самому, а не ждать нападения. Вообще, отправив пару-тройку юнитов бродить по зарослям местной растительности, можно иметь небольшой, но стабильный доход. После открытия Centauri Empathy становится возможен захват туземных юнитов и их производство. Mind Worms и Isle of the Deep выгодно использовать для исследования планеты, тем более что местные формы жизни не всегда принимают их за врагов.

Из программных заявлений лидеров фракций

Gaia's Stepdaughters

Наше сообщество было любимой фракцией великого Мейера, чтобы убедится в зтом, достаточно посмотреть на список наших преимуществ. Только нам сразу же известна Centauri Ecology, только мы можем с первых же шагов переманивать на свою сторону Mind Worms, только нам дано извлекать по две единицы пищи с местной растительности, эффективность нашего производства на две единицы больше, чем у всех остальных, а экологический ущерб от него на единицу меньше. Ну, а те качества нашей фракции, которые незрелые умы считают недостатками (уменьшение морали создаваемых юнитов на единицу, возможность использовать только одно военное подразделение в качестве полицейского и невозможность использовать Свободный рынок), на деле тоже являются достоинствами.

Чтобы правильно воспользоваться зтими нашими преимуществами, построив первый формер, используйте его только на квадратах, свободных от местной растительности. Не беда, что они

на первых порах не производят ничего, кроме пищи. Направив научные исследования в нужное русло, вы сможете открыть Centauri Meditation и Centauri Genetics, дающие единицу энергии и единицу минералов. Правда, это технологии соответственно пятого и седьмого уровня, так что до их открытия придется построить хотя бы одну шахту и солнечный коллектор. Хорошо бы строить их на квадратах, богатых соответствующими ресурсами, только не забудьте там же устроить и фермы. Если же неподалеку от вашей базы окажутся квадраты с дополнительными источниками пищи, тут же разводите на них леса, наши милые дубы и березки дадут вам две единицы минералов и единицу энергии, а пищи будут производить целых три единицы. Кроме того, родные земные леса начнут разрастаться, захватывая соседние пустые квадраты, и вскоре можно будет даже вырубать некоторые из них, получая за это целых пять единиц минералов.

То, что в качестве полицейских сил мы можем использовать только один юнит, предостерегает нас от чрезмерного роста размера баз на раннем этапе. До тех пор, пока мы не сможем строить Recreation Commons, размеры наших баз не могут превышать 2-х. Вот и отлично, стройте множество мелких поселений - ведь, создавая это ограничение для нашей фракции, Мейер как бы намекал на преимущество пасторального образа жизни. Кроме всего прочего, имея две базы вместо одной, мы имеем дополнительную энергию с квадрата самой базы, на начальном этапе это может быть большим преимуществом. А та дополнительная пища, которую дает нам славный фунгус, позволяет строить колониальные модули без ущерба для производящих их баз. Советую вам, друзья, с каждой базы выпускать не менее двух таких модулей.

Конечно, ограничить базы размером 2 было бы неправильно, поэтому постарайтесь построить в столице The Human Genome Project. Это поднимет уровень населения до 3-х; построив на всех базах Recreation Commons, мы поднимем его до 5-ти; добавив Research Hospital - до 6-ти, а Nanohospital - до 7-ми. Этот размер, при общем количестве баз 12-15, позволит нам выйти на первое место по населению и площади державы, лидируя в то же время в науке. А все это - залог успеха на выборах Губернатора планеты.

О направлении наших научных исследований можно не говорить - экология, экология и экология! К наиболее полезным открытиям, кроме уже упоминавшихся, относятся Environmental Economics, позволяющая строить Лесные питомники и Planetary Economics, дающая возможность создавать Гибридные леса. Создав все это, вы будете иметь на лесных квадратах формулу производства 3-2-1. Это, а также имеющийся у нас экологический бонус, позволят избежать массированных атак местных животных на наши базы и жить в гармонии с природой.

В исследовании окружающей местности нам очень поможет возможность захватывать Mind Worms. Обычно, первый же встреченный туземный юнит переходит на нашу сторону (только для этого нужно не ждать их атаки, а атаковать самим). После этого можно отвести всех разведчиков на базы и предоставить исследовать планету нашим новым союзникам, они ведь передвигаются по местности с фунгусом с утроенной скоростью.

Хотела бы обратить ваше внимание на бонус в две единицы эффективности. На начальном этапе он сводит непроизводственные потери практически к нулю, во всяком случае, до тех пор, пока число наших баз не дойдет до десяти, а их размеры - до 5-6. Ну, а после этого нужно перейти к Демократии, что добавит еще две единицы эффективности, и проблема будет решена.

Еще раз хочу подчеркнуть, насколько мудро поступил великий Мейер, запретив нам использовать Свободный рынок. Несложные расчеты показывают, что, если бы мы каким-то образом смогли его внедрить, большинство наших бонусов растаяло бы, а существенных преимуществ мы бы не получили.

Кому-то может показаться, что, сведя мораль создаваемых нами юнитов к низшей отметке, Сид Мейер нас обидел. Ничего подобного! Просто, таким образом он предостерег нас от ранних конфликтов с соседями. До тех пор, пока мы не построим на базах специальные повышающие мораль сооружения, Секретные проекты и не изобретем нового мощного оружия, с соседями лучше не ссориться. Ну, а потом они и сами не захотят враждовать с нами, даже начнут набиваться в союзники.

Таковы, друзья, основные советы, которыми я попыталась осветить ваш нелегкий путь к выполнению поставленной перед нами великим Мейером задачи.

The Human Hive

Много раз приходилось мне задумываться, мог ли товарищ Мейер сделать для нашей фракции больше, чем он сделал? Со всей определенностью заявляю: нет, он и так сделал для нас слишком много! Кроме ценных указаний, рассыпанных в его трудах, мы имеем: Doctrine: Loyalty, увеличенную на 10% рождаемость, такое же уменьшение стоимости производства юнитов и строительства на базах, каждая наша база изначально имеет Защитный периметр. Наконец, запретив нам использовать гнилую буржуазную Демократию, товарищ Мейер предостерег нас от самой большой опасности. Правда, каждая наша база производит на единицу энергии меньше, но я рассматриваю это не как недостаток, а как предостережение. Ведь все остальные фракции все равно потратят эту единицу на роскошь, мы же этого избежим.

Как же правильно воспользоваться этими нашими преимуществами? Только одним способом - постоянным ростом нашей самой справедливой в мире державы! Количество наших баз должно постоянно расти, а их население увеличиваться. Стройте базы на каждом доступном нам клочке суши и морском квадрате (особенно у берегов противника). На базах создавайте все условия для увеличения количества жителей. Поскольку мы можем с самого начала ввести правильную форму правления (Полицейское государство) и использовать до трех юнитов для искоренения язвы тунеядства, быстрый рост населения нам ничем не грозит.

То, что наши базы имеют Защитный периметр уже в то время, когда все прочие могут об этом только мечтать, позволяет нам начать освободительные походы необычайно рано. Ведь каждая освобожденная нами из-под гнета империалистов база тут же обзаводится этим полезным сооружением, и враг быстро обломает себе зубы, пытаясь захватить ее обратно.

Конечно, не стоит бросаться в военные авантюры очертя голову, освобождение наших братьев стоит начинать не раньше, чем мы откроем оружие хотя бы второго уровня и произведем три-четыре юнита нового типа. Но и затягивать с выполнением нашего интернационального долга не стоит. Желательно,

чтобы к исходу первого столетия граничащие с нами державы влились с семью счастливых и свободных народов.

Если вам удастся выполнить эту задачу, наша держава к исходу столетия будет вдвое превосходить по населению и военной мощи любую другую и сможет разговаривать со всеми остальными с позиции силы. После этого осуществление заветов товарища Мейера становится совсем простым.

The University of Planet

Надеюсь, что в своих статьях и выступлениях я вполне аргументированно опроверг выдумки наших оппонентов о каком-то особом отношении коллеги Мейера к их фракциям. Впрочем, чтобы понять, какой именно фракции он предназначил особую роль в покорении Альфы Центавра, достаточно просто посмотреть на список наших преимуществ. Обладая с самого начала знаниями об Information Networks и имея возможность выбрать еще одну технологию, мы на первых же шагах опережаем всех на два шага. Располагая с самого начала на каждой базе бесплатным Networks Node и общим бонусом в науке +2, мы имеем все возможности сохранить это опережение и в дальнейшем.

А наши недостатки? Невозможность использовать Фундаментализм, на мой взгляд, вообще таковым не является, здравомыслящий правитель и сам не станет к нему прибегать. Уменьшение же устойчивости к подкупу наших баз и юнитов на две единицы достаточно просто преодолевается благодаря все тому же научному прогрессу. Неприятно, конечно, что каждый четвертый житель у нас склонен стать тунеядцем, но и с этим можно бороться.

Как сказал коллега Мейер в далеком 1993 году: "Необходимо, чтобы вы с самого начала знали точно, что вы хотите получить". Поэтому я постараюсь коротенько изложить вам, коллеги, задачи нашей фракции на каждом этапе, укажу наилучший способ воспользоваться нашими преимуществами и свести к минимуму последствия наших недостатков.

Вопреки уверениям леди Дейдры, наша новая родина весьма негостеприимна и способна дать минимум ресурсов, необходимых для нормального развития. Поэтому нужно с первых же шагов браться за ее преобразование, так что при старте лучше всего выбрать технологию Centauri Ecology, дающую возможность строить формеры. Она же дает возможность создать The Weather Paradigm, после осуществления которого мы можем делать с планетой все, что угодно. Но Секретный проект - дело долгое, за время его строительства размер базы наверняка вырастет до 4-х, и количество тунеядцев превысит количество работяг. Поэтому сперва нужно открыть Social Psych и построить Recreation Commons, обезопасив себя с этой стороны.

Коллеги, никогда не пускайте на автомат процесс терраформирования (за исключением автоматического удаления фунгуса, о чем скажу позднее). Общая стратегия в этом вопросе должна быть такова: всегда иметь на одну обустроенную клетку больше, чем количество жителей на базе. Таким образом, каждый новый формер должен в кратчайший срок обустроить две-три наиболее перспективные клетки, после чего стоит заняться дорогами. Нет смысла выделять для этого специальный юнит - если каждый формер протянет дороги на половину расстояния до ближайших баз, дорожная сеть будет создана в кратчайший срок.

Покончив с дорогами, стоит заняться фунгусом, эту гадость нужно непременно извести хотя бы в окрестностях наших баз. Хорошо бы создать вокруг них кольцо выжженной земли хотя бы в одну клетку, но это не всегда возможно. Если фунгуса вокруг базы много, можно воспользоваться автоматическим его удалением, но не забывайте проверять рост населения на базе и время от времени обустраивать новые клетки. Кому-то из вас, коллеги, может показаться целесообразным оставить какое-то количество фунгуса в расчете на то, что в будущем мы сможем извлекать из него вполне приличное количество ресурсов. Не волнуйтесь, к тому времени, когда мы откроем соответствующие технологии, эта нечисть сама разрастется, и даже больше, чем нужно.

Поскольку каждая наша новая база имеет бонус в науке +2 и бесплатный Networks Node, ускоренный рост количества баз на первом этапе нам выгоден. Но, по тем же причинам, после появления возможности строить научные сооружения (лаборатории и госпитали), нужно переходить от количественного роста к качественному. Вообще, по-моему, нам нет необходимости иметь более 10-12 баз. Если своевременно сооружать на них нужные научные учреждения и поддерживать стабильный прирост населения, этого количества вполне достаточно для поддержания нашего лидерства в науке.

Пора сказать и о самой науке. Благодаря нашим преимуществам, мы имеем уникальную возможность развивать равномерно все ее направления. Конечно, время от времени, придется совершать прорывы определенном направлении (например, для открытия Doctrine: Air Power на начальном этапе), но в целом наука должна развиваться равномерно. Если нам удастся оторваться от конкурентов на пару позиций в большинстве отраслей, появится возможность привлекать на свою сторону другие фракции, продавая, меняя, а то и просто даря технологии. Только будьте осторожны - отдавайте лишь те технологии, которые в ближайшее время все равно откроют.

Наиболее неприятным нашим недостатком является лишний тунеядец на каждые четыре жителя. Как бороться с этим, надеюсь, понятно, заостряю ваше внимание только на том, что это увеличение тунеядцев происходит скачкообразно. Если из трех жителей на базе тунеядцев двое, то из четырех - все четверо. Еще хуже обстоит дело при количестве жителей 8, поскольку на них приходится 9 тунеядцев! Это не шутка, для "обработки" одного из восьми жителей нужно два юнита или сооружение, дающее соответствующий эффект.

Нестойкость наших баз к подкупу может очень дорого стоить при ведении военных действий. Впрочем, и в мирное время достаточно неприятен тот факт, что конкуренты запросто воруют наши открытия. Всего этого можно избежать, если разместить на пограничных и прибрежных базах (а еще лучше - на всех) команды хакеров.

Таковы основные советы, воспользовавшись которыми, вы сможете привести нашу фракцию к победе.

Morgan Industries

Наши конкуренты, пытаясь обосновать какое-то якобы особое отношение Сида Мейера к их фракциям, приводят множество убедительных (как им кажется) аргументов. Я же скажу просто: что является главным показателем благосостояния общества? Несомненно, количество энергии на душу населения. А какая фракция может похвастаться тем, что начинает борьбу, располагая дополнительными 100 единицами не облагаемой налогами энергии? У какой фракции каждая база с момента своего основания дает дополнительную единицу энергии? Кто получает почти двойную выгоду от торговли с другими фракциями и при осуществлении общепланетных проектов? Наконец, какая фракция изначально владеет секретом Industrial Base и может строить The Merchant Exchange? Ответив на эти вопросы, вы и определите, какая же фракция пользовалась особым расположением Мейера. Между прочим, даже наши так называемые "недостатки" при ближайшем рассмотрении оказываются плюсами. Мы не можем использовать плановую экономику, так нам она и не нужна. Ну, а то, что максимальный размер наших баз без Hab Complex не может превышать 4, просто предостерегает нас от чрезмерного раннего роста. Получается, что только уменьшение на единицу количества не требующих поддержки юнитов может причинить какие-то неудобства.

Руководить столь разумно устроенным обществом, как наше, несложно. Приведу только несколько простых советов. Поскольку каждая новая база дает весьма ощутимую прибавку в бюджет, нужно строить их побыстрее. Причем, до тех пор, пока мы не сможем строить Hab Complex, нужно с каждой

базы, размер которой достиг четырех, отправлять колониальный модуль, а то и два. В столице нужно как можно скорее построить The Merchant Exchange - используя имеющуюся у нас дополнительную энергию, можно сделать это достаточно быстро. Ну, а если построить The Human Genome Project, то для предотвращения на базах с размером 4 мятежей тунеядцев достаточно расквартировать там два военных юнита. Другой вариант - построить на каждой базе Recreation Commons, при этом можно обойтись одним военным юнитом. В этом случае вторым Секретным проектом следует возводить The Weather Paradigm, он поможет вам поднять в нужных местах уровень местности, что даст массу энергии.

В области науки мы несколько уступаем The University of Planet, однако, своевременно перейдя к Демократии и построив на всех базах соответствующие научные сооружения, мы вполне можем обойти их.

Поскольку наша фракция извлекает из торговли гораздо больший эффект, чем все остальные, всякого рода договоры для нас очень полезны. Так как при ведении военных действий торговля невозможна, избегайте их всеми силами. Я бы посоветовал вообще обойтись без войны, но, к сожалению, это вряд ли возможно.

По сути дела, наша фракция - единственная, имеющая возможность победить экономическим путем. Напомню, что для этого нужно открыть Planetary Economics и накопить сумму энергии, равную стоимости всех баз всех ваших конкурентов. После этого на экране Планетарных конгрессов можно скупить все базы разом, правда, победу вы получите не сразу, а лет через двадцать, в течение которых конкуренты могут попытаться захватить вашу столицу.

The Spartan Federation

Рассуждения всех этих слюнтяев о том, что Сид Мейер мог питать какие-то пристрастия к их фракциям, просто смешны. Только председатель Янг с его здоровым обществом мог бы претендовать на какой-то успех, но именно для того, чтобы помешать ему, Мейер и загнал Human Hive под землю. В то время как нашей фракции он, напротив, дал Doctrine: Mobility, желая помочь скорее обследовать новую планету. А дополнительный бонус в две единицы морали на что указывает? Только на то, что нам дано покорить все прочие фракции. Очень полезным в этом деле будет и то, что мы можем использовать три военных юнита в качестве полицейских, ну, а то, что для постройки прототипов нам не нужно дополнительных ресурсов, вообще переоценить трудно! На особое отношение генерала Мейера к нашей фракции указывает и запрет нам использовать Здоровое общество - несомненно, он хотел этим показать, что наше общество и так здоровое. Так что единственным недостатком нашей фракции является увеличение на 10% стоимости постройки зданий и юнитов.

Для того, чтобы покорить планету, нужно, прежде всего, побыстрее ее обследовать. Первым юнитом, появляющимся на нашей первой базе, обычно является Unity Rover, и это здорово облегчает задачу. Если же, по каким-то причинам, у вас не будет с самого начала Unity Rover, есть возможность быстро его построить. На первых порах обследование местности стоит вести по спирали; позднее, найдя подходящие места для строительства трех-четырех баз, стоит перейти к разведке по радиусам. Для этого на трех или четырех наиболее удаленных от столицы базах нужно построить Unity Rover.

Встретив противника, не стоит сразу же начинать войну, ведь на первых порах у нас нет мощного оружия. Поэтому вступайте в переговоры, можно даже заключить с противником какие-то договоры. Только не стоит особо рассчитывать на лояльность соседей - рано или поздно они начнут требовать от вас совершенно неприемлемых вещей, и придется воевать. Вообще, хорошо бы отложить начало решительного конфликта до изобретения нами авиации, но если соседи станут вести себя совсем уж нагло, можно начать боевые действия и раньше.

Поскольку в качестве полицейских сил мы можем использовать три военных юнита, нам нет нужды форсировать количественный рост наших баз, лучше увеличивать их население. На первых порах вполне достаточно 8-10 баз, потом же мы начнем захватывать неприятельские, при этом наш полицейский бонус поможет быстро навести там порядок. Только в том случае, если все противники окажутся далеко от нашей державы и приступить к военной экспансии достаточно быстро не получится, число баз можно довести до 15-ти.

Направление научных исследований вполне понятно - война и военная техника! Наша армия не только количественно, но и качественно должна превосходить армии неприятеля. Поэтому, открыв новое оружие, броню или еще что-то полезное, тут же модернизируйте вооруженные силы; то, что постройка прототипов не стоит нам дополнительных ресурсов, здорово облегчает эту задачу. Этот же бонус позволяет нам создавать столько типов юнитов, сколько требуется. Стоит всегда располагать одним типом юнита с максимальными показателями по всем параметрам и несколькими более дешевыми модификациями с ослабленными показателями. В зависимости от ситуации, можно быстро переключаться с постройки одного типа на другой и всегда производить то, что нужно в данный момент.

Нет нужды говорить, какой путь к победе для нас наиболее доступен. Конечно же, военная экспансия! Так что готовьтесь к войне серьезно, изучайте труды генерала Мейера и мои полезные советы, это поможет вам сделать нашу фракцию господствующей на планете.

The Lord's Believers

Неразвитые умы наших противников не в силах постичь замыслов Творца. Не удивительно, что они выпячивают свои так называемые "достоинства", пытаясь обосновать особое к ним отношение Сида Мейера. Глупцы! Неужели не ясно, что своему избранному народу Творец не только не стал бы давать какие-то поблажки, но, напротив, создал массу трудностей, желая испытать и закалить его.

Именно так он и поступил с нами. У нашей святой фракции нет ни одного преимущества (нельзя же считать ими устойчивость к подкупу и бонус при атаке неверных, ведь это проистекает из самой нашей сути). Дарованное нам знание Social Psych тоже не дает каких-то материальных преимуществ, а только моральные. Посланные же нам Творцом испытания весьма серьезны (-2 в науке, -1 в экологии, невозможность использовать Научное общество и невозможность вести научные исследования до 2110-го года).

Наиболее серьезным испытанием, посланным нам Творцом, является отставание в науке на начальном этапе. Нет, братья и сестры, я вовсе не считаю, что научный прогресс так уж необходим человечеству, но без некоторых весьма полезных открытий нам не удастся распространить свое влияние на всю планету. Впрочем, послав нам испытания, Творец указал и способ их преодолеть, - если мы не можем сами сделать какие-то открытия, следует позаимствовать их у соперников. Для этого нужно побыстрей открыть Planetary Networks, понастроить соответствующих юнитов и приступить к извлечению жемчужных зерен из груды навоза. Не беда, если какая-то фракция объявит нам войну, ведь мы как раз и обладаем атакующим бонусом в справедливой оборонительной войне, так что сможем быстро захватить парочку неприятельских баз, после чего они сами запросят мира. Однако не спешите заключать перемирие, прежде посмотрите, нет ли у нас возможности вообще покончить с этой фракцией в короткое время.

Так как первые десять лет никакие научные исследования у нас не ведутся, стоит использовать это время для накопления некоторого запаса энергии. Для этого нужно отключить науку и бросить все средства на накопление. Только не забудьте по истечении десяти лет совершить обратную операцию.

После того, как наша держава достигнет внушительных размеров (путем естественного роста или после присое-

динения к ней соседних держав), можно будет, наконец, заняться научным прогрессом самостоятельно. Только хорошо бы к этому времени раздобыть у неприятеля технологии, позволяющие строить научные учреждения. Скажу честно, вырваться вперед в науке мы можем, только если подорвем научный и промышленный потенциал большинства остальных фракций (в первую очередь, The University of Planet). Поэтому всеми силами старайтесь перессорить их между собой.

Но вообще-то, для нас победа трансцендентным или дипломатическим путем почти недостижима, очень трудна и экономическая. Так что следует ориентироваться на достижение святой цели военным путем.

Peacekeeping Forces

Разразившаяся недавно полемика на тему, какую фракцию Сид Мейер любил больше, просто смешна! Неужели не ясно, что он одинаково любил всех людей и не делал между ними никаких различий? Посмотрите, что он дал разным фракциям? Да как раз то, что они хотели иметь, вот им и кажется, что Мейер относился к ним как-то особенно.

Однако, хорошо относясь ко всем, Сид Мейер не мог не выделить одну фракцию, которой предопределил руководить в будущем объединенным человечеством. Дав именно нам удвоенное количество голосов на выборах Губернатора и Правителя планеты, он и показал, кого хотел бы видеть в этом качестве. Ну, а то, что наши базы без Hab Complex имеют размер на два жителя больше и на каждые четыре жителя приходится один талантливый, должно облегчить выполнение этой задачи. На это же направлен и запрет использовать Полицейское государство, так что только снижение на единицу эффективности является нашим маленьким недостатком.

Надо сказать, что нам не нужно предпринимать каких-то особенных усилий для выполнения поставленной перед нами Сидом Мейером задачи. Построить в кратчайший срок 10-15 баз, поднять уровень их населенности до максимального (дополнительные талантливые жители помогут бороться с тунеядцами, но можно пожертвовать на это и какую-то часть энергии) - эта простая стратегия даст нам победу на выборах Губернатора планеты. После этого нужно всеми способами увеличивать численность населения, одновременно приобретая могущественных союзников. Если удастся сделать это достаточно быстро, можно к концу второго столетия провести выборы Правителя планеты и победить на них.

Хочу отметить важную особенность нашей фракции: для поддержания порядка на базах нам практически не нужно строить чисто развлекательные сооружения вроде Recreation Commons.

До размера базы в четыре жителя достаточно держать там два военных юнита, пятого жителя можно успокоить, построив Research Hospital, шестого - Nanohospital, седьмого - Network Node и осуществив The Virtual World, ну, а восьмой будет талантливым. Если вы построите сооружения, увеличивающие выход психической энергии (Biology Lab, Tree Farm и др.), то, сняв с работы одного жителя, умиротворите трех его соплеменников. Поскольку двенадцатый житель опять будет талантливым, до этого размера все ваши базы могут расти совершенно свободно, и только потом нужно применять специальные меры (лучше всего провернуть кое-какие Секретные проекты). Собственно говоря, к этому времени вы, скорее всего, сможете осуществить The Telepathic Matrix и решить проблему тунеядцев раз и навсегда.

Как видите, рост населения наших баз не приводит к тем отрицательным последствиям, от которых так страдают остальные фракции. Как следствие этого, нет нужды иметь их чрезмерное количество, в большинстве случаев достаточно десяти. По этой же причине важное значение имеет обустройство местности, я бы посоветовал держать три формера на каждые две базы. Если же базы прибрежные, то обязательно нужно иметь кроме двух наземных один морской формер.

Таковы, леди и джентльмены, основные советы по руководству нашей фракцией. Как видите, они очень просты, но, не воспользовавшись ими, нельзя привести планету к процветанию, а нашу фракцию к руководящему положению.

Несколько советов из личного опыта

Хотя лидеры фракций довольно подробно рассказали обо всех аспектах жизни на Альфе Центавра, кое о чем они, в силу своего "компьютерного происхождения", сказать не смогли. Попытаюсь восполнить этот пробел.

Хотя игра может работать в разрешении 800x600, я бы советовал использовать 1024x768. В этом режиме удобнее пользоваться экранами баз и некоторыми другими. Если диалоговые сообщения будут мелковаты, размеры используемых шрифтов можно изменить в файле Alpha Centauri.ini, там же есть кое-какие другие полезные настройки, разобраться с ними не сложно.

При выборе размеров планеты можно руководствоваться теми же соображениями, что и в Цивилизации, но вот стратегия игры при разном процентном соотношении суши и моря изменилась. Как вы понимаете, произошло это потому, что теперь можно строить морские базы и преобразовывать море в сушу. Из-за расширенных возможностей терраформирования менее важны степень облачности и эрозии планеты, кое-какое влияние они оказывают только на начальном этапе игры. Очень интересно обстоит дело с плотностью местной флоры и фауны - для большинства фракций увеличение плотности затрудняет игру, для Gaia's Stepdaughters же, напротив, облегчает. Дело в том, что эта фракция может с самого начала захватывать туземные юниты, причем с большой долей вероятности. В результате этого можно сформировать большую армию в самом начале игры.

Уровень сложности игры, как и раньше, в основном влияет на количество несчастных жителей, на высшем уровне второй житель является тунеядцем, при снижении сложности на одну ступень количество их уменьшается на одного. Кроме того, на уровнях выше Библиотекаря компьютерные стратеги получают бонусы в строительстве и науке, но они не очень значительны.

Поскольку в игре очень много новшеств, а изучать их по help'у и manual'у скучно, могу посоветовать для ознакомления пройти игру на низшем уровне, причем дать почти полную волю губернаторам баз, автоматизировать большинство формеров и военных юнитов. В таком режиме игру можно закончить за три-четыре часа и получить полное представление о дереве наук, возможностях различных юнитов, постройках и Секретных проектах. Ну, а после этого можно играть на среднем, а то и на более высоком уровне, пользуясь приведенными советами лидеров фракций.

BIB The Tall

Commandos: Beyond The Call of Duty

О терминах и пр.

Часовыми будем назвать тех вояк, что топчутся на одном месте, а патрульными - тех, что передвигаются по некоторому маршруту.

Несколько советов общего плана.

Наиболее простой способ устранения немцев - пистолетная стрельба из-за угла по набегающим бойцам. Чем больше будет стрелять стволов - тем лучше. Главное - выбрать место, в котором немцы будут выскакивать на вас по одиночке. Заранее прицельтесь и щелкайте мышкой, не дожидаясь появления разрешающего стрельбу курсора. Патрули респавнятся из караульных помещений в ограниченном количестве. Лучше потратить десять минут на полный отстрел патруля, чем потом долго и нудно избегать обнаружения.

Бывают, правда, исключения - иногда невозможно вывести группу на удобную позицию - ее всегда будут замечать, а вот одиночка сможет прокрасться. В таких случаях предпочтительно действовать “пловцом” или “беретом” - у обоих есть бесшумное оружие, а “берет” еще и здорово бегает.

Стандартный способ подманивая немцев - появиться на самом краю зоны видимости, упасть после окрика и отползти, оставаясь невидимым, в место, где они вас не заметят. И действовать по обстановке. Потенциальные жертвы становятся уязвимыми в тот момент, когда начинают возвращаться на исходные позиции - в зто время они и не подумают бросать взгляд в неожиданном направлении.

Прикончив очередного немца в людном месте, выждите определенное время - не исключено, что к нему примчится другой, узревший тело за несколько десятков метров.

При прохождении миссий, в которых нельзя поднимать тревогу, старайтесь первым делом снять зто ограничение.

Шпион может вести себя наглым образом только будучи одетым в полковничью или генеральскую форму. Экипировка патрульного позволяет ему выстрелить из винтовки.

Патроны для снайперской винтовки расходуйте по самым “глазастым” представителям противника, которые являются центральным звеном в “раскалываемой” оборонительной схеме. Как правило - зто патрульные, находящиеся на стенах и крышах.

Dying Light

Дата: 14 июля 1940 года

Место: Английский остров Guernsey

Цели: Уничтожение с помощью взрывчатки и бочек антенны, маяка и зенитных пулеметов.

Рекомендации: лифт может облегчить отход.

Эвакуация: Лодкой к красному бую в нижнем левом углу карты.

Пловец натягивает акваланг и плывет к бетонированной площадке с пулеметом. Как только пулеметчик отводит взгляд от лестницы, взбираемся по ней и бьем его гарпуном. Прячемся в воду, а едва стихнет поднятая тревога - приканчиваем патрульного. Тоже гарпуном.

Плывем к лодке и подгоняем ее на расстояние, достаточное для снайперского выстрела по часовому на ближайшей башне.

Отгоняем лодку от греха подальше и пловцом уничтожаем патрульного, что забредает на площадку с пулеметом.

Подгоняем лодку к лестнице и выгружаем всю команду, укладывая ее сразу же в воду. После того, как патруль отправится от площадки к своей караулке, выбираемся по лестнице наверх и стреляем в воздух. В четыре пистолета отстреливаем всех, кому будет не лень прибежать. А прибегут три-четыре патруля и пара-другая одиночек. Неизящно, зато снайперские патроны сэкономим.

Всей группой ползем к опустевшему караульному помещению, по дороге снайпер расходует пульку на часового на башне слева. Патрульного у лестницы снимаем гарпуном.

У зтой же лестницы ставим всех головорезов в угол и делаем второй провокационный выстрел. Прибежавшие клиенты по очереди охнут и осядут на площадке на постоянное лежбище.

Дальше рассказывать неинтересно, т.к. доступ к остальному личному составу у вас имеется с той стороны, с которой они не ждут. Подскажу только, что стоит спустить одного-двух бойцов на лифте, зачистку оставшейся части побережья удобно начинать именно оттуда.

И не забудьте оставить пару патронов снайперу для расстрела минного заграждения.

The Asphalt Jungle

Пароль: H239Z

Дата: 23 апреля 1941 года

Место: Белград, Югославия

Цели: Спасти пленника.

Рекомендации: Тревога недопустима - пленник будет немедленно расстрелян. Остерегайтесь хищников.

Эвакуация: На машине по юго-западной дороге.

Берет оглушает ударом кулака патрульного и притаскивает его за угол забора к шпиону, который с помощью вешалки напяливает на себя форму фрица. Правда, вскоре выясняется, что выглядит он все равно подозрительно, поэтому разгуливать в ней не стоит.

Берет отнимает у немца сигареты. Берет и шпион пробегают вниз к казарме, где берет привлекает к себе внимание часового. Пока часовой держит его на мушке, шпион успокаивает несчастного навсегда.

Текущая задача: когда прогуливающийся генерал заглянет к казарме - быть готовым ко встрече высокого гостя. Для начала - пачкой сигарет, возникшей на краю зоны обзора, привлекаем патрульного. Берет режет его ножиком. Все тела оттаскиваем к воротам, где их никто не может видеть. Кроме генерала, который, завернув за угол, “сделает” на них секундную стойку - в зто мгновение его и должен обработать зфиром заранее приготовившийся шпик.

Прикинулись генералом - и полегчало. Снимаем в юго-западном углу патрульного, который ходит вдоль забора. Потом - слева от ворот, у которых начинается дорога, по которой нам нужно будет сматываться после освобождения пленника. Следующим станет часовой у ближайшего здания.

А вот парня на крыше зтого дома пока не трогаем - его видит один из часовых, расположенный в верхней части огороженной круглым забором площадки, слева от небольшой беседки. Вот его и травим, тем более, что его

упавшее тело никто не заметит. Теперь можно заняться и "дятлом" на крыше. Тело можно оставить на месте падения. За зданием ходит патрульный - он на очереди.

Опять возвращаемся на круглую площадку и травим часового у полуразрушенного бассейна. Следующими жертвами станут часовой и патрульный неподалеку от северо-западных ворот. С этими никаких проблем не возникнет. Сначала неподвижного, и сразу же - патрульного, пока он не успел поднять тревогу.

Очередными станут два часовых и патрульный у автомобиля и два ближайших к нему часовых. Сначала - часовой, что торчит у нижнего левого угла вольера с решетками, потом - второй часовой и, наконец, в момент разворота и обнаружения тела - патрульный. Он не должен успеть закричать.

Далее отойдет в лучший мир патрульный, что ходит левее северных ворот круглой площадки. Тело оттаскиваем за беседку слева.

В принципе - достаточно :) . Для чего? Для основной диверсии. Да, поднимать тревогу нельзя, пленника тут же пустят в расход. А что, если тревога будет поднята по поводу гибели расстрельной команды? То-то же. Ставим шпика-генерала левее тройки стрелков и расстреливаем их из пистолета. Они успеют всадить пару пуль в нашего клиента, но он останется жив. Генерала срочно гоним к калитке, к которой уже приближается патрульный, что ходил у повозки. Его тоже приканчиваем. Клиента укладываем ничком и приказываем ему заползти за стену. К вам уже спешат два патруля. Тот, что с автоматами наготове, нужно перехватить и остановить "фуражкой". Второй не будет устраивать поиски и быстро вернется на маршрут. Клиента ползком отправляем вдоль стены страусиного загона вправо и вниз до упора. Там его никакая сволочь искать не будет.

Все, руки развязаны. Дальше следует рутинный отстрел всех патрулей зтого растревоженного улья, что рекомендуется делать во все имеющиеся три пистолета, после потравы "генералом" одиночных противников.

Dropped out of the Sky

Пароль: Q43IS

Дата: 10 июня 1942 года

Место: Остров Крит, Греция

Цели: Берет должен захватить навигационную систему бомбы HS293.

Эвакуация: На грузовике по западной дороге.

Ждем, когда тройной патруль начнет удаляться, а одиночный патрульный остановится перед дверьми. Выскакиваем беретом и наносим удар ножом. Тело оттаскиваем за угол. После прохода патруля - снимаем беретом часового, что стоит у угла соседней хибары, и оттаскиваем к предыдущему товарищу. Третьим будет часовой, стоящий справа от входа в церквушку, где все еще торчат товарищи берета.

Все знают, что война - зто прежде всего труд и пот? Всех "наших" сосредоточиваем возле ранее упрятанных тел и расстреливаем из-за возка патруль. На смену которому придет куча других. Конечная куча. Как поток желающих иссякнет, становимся беретом между двумя похожими домиками и подзываем выстрелом нескольких одиночек. Которые словно в очередь выстроятся, поэтому одного берета вполне хватит.

Следующими будет немец, что стоит на помосте - пистолетом его, из положения лежа. И примчавшиеся береговые патрульные, которые вылезут по лестнице пулям навстречу.

По броду переползаем всеми коммандосами на другой берег и устраиваем бойню справа от рыбачьей хибары: сначала - патрульного, а потом - всех, кто прибежит на выстрелы. Итого - человек двадцать, считая все патрули.

Очередники - часовые и патрульные в нижней части карты. Подползаем, прячемся за каменными глыбами или развалинами и делаем провокационный выстрел.

При попытке прикарманить систему наведения бомбы становится понятно, что в кармане зту фиговину не утащишь. Да и по вертикальным лестницам с занятыми руками берет не поднимется. И все-таки, задача уже решена, тем более, что у снайпера полная обойма неизрасходованных патронов. Два патрона можно потратить на часовых, которые стоят на большой лестнице. Заползаем снайпером и беретом вплотную к лестнице - жертвами провокации станут: патрульный что останавливается у лестницы, патруль, что примчится сверху (спускаясь по лестнице, он не сможет стрелять по нашим подопечным), и еще один патрульный, тоже сверху. И т.д.

Когда все противники отойдут в мир иной, втискиваем личный состав в грузовик и пылим на нем по западной дороге. Навигационную систему не забудьте!

Thor's Hammer

Пароль: 8GYA7

Дата: 11 сентября 1943 года

Место: Бонн, Германия

Цели: Уничтожение огромной пушки на ж/д станции и вагонов бронепоезда.

Рекомендации: Можно толкать вагончики, за которыми вы сможете прятаться.

Эвакуация: На паровозе.

Будьте проще, и фрицы к вам потянутся. Ваша загородка - идеальное место для засады, так используйте его! После того, как справитесь с первой волной, не спешите высовываться - место бойни замечает во время обхода один из тройных патрулей. Придется отстрелить его в нескольких зкземплярах. На всякий случай, в образовавшейся куче тел каждый из бойцов пусть возьмет по пачке сигарет (кстати, Навигатор предупреждает - курение опасно для вашего здоровья!).

Шагах в двадцати левее вашего укрытия ходит патрульный. Его убираем беретом из пистолета, здесь же кладем прибежавший тройной патруль. Еще левее стоит неподвижный часовой, который так и не узнает, что будет на ужин. Прибежавшие патрульные тоже будут удивлены до смерти.

Заползаем беретом на краешек зоны видимости часового, что стоит у будки с флагом и, когда тот отведет взгляд, встаем. Как только немец замечает подозрительно небритого человека - падаем и заползаем за стену. Любопытного фрица подманиваем выстрелом

в воздух и успокаиваем выстрелом в лобешник.

Продолжаем продвигаться влево - туда, где у перевязанных бревен застоялся часовой. Искусство в данном случае будет состоять в том, что к нему нужно подкрасться, прирезать, мгновенно упасть и смыться налево в очередной пролом в стенах. И вот там уже занять позицию для отстрела возмущенной общественности. А ее будет много - два "респавнящихся" патруля и один "разовый", который попытается зайти вам в тыл; в общем, будьте внимательны и сохраняйте игру после каждого удачного промежуточного отстрела. Мне хватило для этой локальной заварушки одного берета, который не потерял ни единой капельки крови. Было бы моих бойцов больше, возможно, кого-нибудь и подранили бы. А одиночка всегда занимает самую лучшую, возможно, единственную безопасную позицию. Поэтому, где можно - действуйте в стиле одинокого волчары.

Итак, юга зачищены. Подползаем и расстреливаем часового, который стоит у складского помещения, наблюдая за бронепоездом. На звук выстрелов примчится еще один, укладываем его рядом с первым. Смещаемся вправо - там ходит еще один патрульный, на смерть которого даже не сбегутся прочие зеваки.

Пришло время патрульного, который ходит вдоль правого края карты у штаба, в котором уже не осталось патрульных - они были ликвидированы раньше. Привлекаем его выстрелом. Не меняя позиции, ждем приближения патруля, который ходит по платформе. Постреливаем, пока он не обратит на нас внимание. Потом пробираемся ползком к штабу, на крыше которого стоит часовой. Прижимаемся к стенке и привлекаем выстрелом патрульного с платформы. Часовой вас не заметит, а напрасно - теперь вам ничто не помешает отойти в сторонку, чтобы разрядить в него обойму. И тишина... Если еще не подошел, то вот-вот подойдет патруль из четырех дойчей. Бабахните в воздух, далее - действовать, как описано выше.

Самое время взорвать бронепоезд. Подводим сапера и закладываем у каждого вагона по заряду взрывчатки, после чего берет притаскивает пару бочек для усиления эффекта. Отводим бойцов за забор - на место избиения предыдущих младенцев - и ждем прибытия патруля, который прибежит поглазеть на пожар. Подзываем его на выстрел, стреляем.

Отправляем берета в местную командировку в верхний правый угол карты, там запросто расстреливается патрульный.

Дальше действуем нагло: беретом заползаем по рельсам и с достаточно близкого расстояния расстреливаем часового у фюрер-пушки. И никто ничего не увидит.

Два мужика на вагончике - подползаем к бочкам и, когда правый часовой отведет взгляд, выскакиваем слева от бочек и расстреливаем его. Второй часовой не станет стрелять, а начнет спускаться вниз. На помощь ему прибежит еще один часовой - с платформы. С этими все просто - расстрелять из-за ближайшего угла.

Подводим к вагону снайпера и снимаем часового, что обозревает железнодорожные пути, стоя на крыше станции, рядом с лестницей. Это не понравилось патрулю из четырех немцев, которые побегут к вагону, прямо под пули. А за ними - еще один часовой с дальней платформы.

Пора отправляться на авантюру - берет ползет по маршруту: огибает вагон слева, к немцу, что стоит у будки у угла забора, и, буквально отталкивая того, за его спиной проползает в дверь будки. Само собой - с учетом всех глазеющих мимо фрицев. Как все отвернутся - выскакиваем и режем часового ножом, падаем, заползаем обратно в будку отсидеться. Больше тут ловить нечего, все ближние гады слишком хорошо видят друг дружку. Окольными путями ползем беретом к будке с фашистским флагом (чуть ниже пулеметчика), которая стоит метрах в сорока к юго-востоку от текущего убежища берета. Стреляем в воздух - прибегут один за другим целых четыре немца. Заползаем за спину пулеметчику и режем его ножиком, сразу же падаем и заползаем в палатку. Прибегут часовые - попробуйте одного из них подрезать, когда тот будет последним покидать место происшествия. И сразу же - на землю и в палатку. Когда все успокоится, а бродящий неподалеку патруль отойдет подальше, выходим из палатки и зовем оставшихся в эпсилон-окрестности часовых на пострелялки.

Часовой у кирпичной стены, рядом с бухтой кабеля. Его можно пристрелить и стать точно над телом, тогда кабель будет прикрывать вас с одной стороны, а стена - с другой. Хорошая позиция для отстрела всех, кому будет не в лом прибежать.

Теперь, когда вокруг палаток все фрицы повыбиты, - ползем к будке около угла станционного ограждения, где берет уже прятался раньше. Уже можно спокойно привлекать немцев выстрелами и расстреливать - с тыла вам никто не угрожает.

Пробираемся к лестнице, ведущей на крышу станции, и опять устраиваем провокацию - прибежавших часовых и патрули отправляем кратчайшей дорогой к предкам.

Заползаем всеми коммандосами на платформу, у которой стоит пушка. Снайпером снимаем часового, что стоит у центра станции. Сапером закладываем рядом со снарядами взрывчатку. Если патруль вас заметил - хорошо, если нет - стрельните, чтобы заметил. Он побежит на платформу, вы же отползайте/отбегайте подальше. Как только патруль окажется рядом с пушкой - работайте адской машинкой.

Дальше все элементарно - оставшимися пульками зачищаем крышу, а пулеметчика и часового рядом с ним снимаем пистолетом берета. Садимся на паровоз. Паровозим прочь.

Guess Who's Coming Tonight

Пароль: NHSAB

Дата: 15 июля 1944 года

Место: Рэстенбург, Пруссия

Цели: Проникнуть на охраняемую территорию, воспользовавшись платформой у восточной двери. Из тюрьмы в северной части комплекса освободить шпиона. Захватить полковника, посадить его в танк.

Эвакуация: На танке по юго-восточной дороге.

Невероятно, но работает - проверял дважды. Включаем берету пищалку и заходим в будку. Прибегают трое часовых, которые забиваются в угол. Берет выходит и одного за другим режет их всех, как баранов. Стреляет сигареты. Ползем к бочкам и подбрасываем сигареты метрах в трех-четырех ниже бочек. Курильщика режем. А затем - и прибежавшего (справа) поглядеть на него часового. Тела оттаскиваем к бочкам, на всякий пожарный.

Проползаем к бревнам, за которыми берета не видит пулеметчик и патрульные. Бросаем пачку сигарет вне зоны видимости пулеметчика. Патрульный клюнет на пачку. Так ему и надо - режем, тело прячем за бревнами. Проползаем, становимся за спиной у пулеметчика, забор служит прикрытием от патрульного. Как только патрульный развернется спиной к пулемету - режем его, а потом и пулеметчика. Тела прячем.

Берет возвращается к телам у бочек. А сапер проползает к углу здания, в зону видимости часового, показывается тому на секунду, падает и прячется за углом. Часовой бежит мимо берета, который его и режет.

Берет становится справа от бревен - так, чтобы его заметил патрульный, что ходит у забора. После обнаружения - падает, отползает за деревья и бегом прячется в доме. Прибежит и патрульный, и часовой. Как пойдут обратно - обоих ножом. Тела прячем все там же у бревен. Порядка ради.

Отправляемся беретом к дому, находящемуся в нижней части карты, приблизительно посередине. Рядом ходит патруль, метрах в пятнадцати стоит часовой. Бросаем перед дверьми пачку сигарет, берет заползает в зону видимости часового и встает. Окрик. Берет падает и ползком - в дом. Часовой - к пачке, тут его и режем.

Пристраиваемся ползком за патру-

лем - пробираемся к маленькому домику у "эвакуационной" дороги. Оттуда - к деревьям, за которыми смотрит немец на платформе. Как только он отведет взгляд, бежим к стене под платформой, карабкаемся наверх. Делаем паузу, выбираем нож и режем часового. Падаем.

Спускаемся по лестнице внутрь охраняемой территории и лезем на ближайшее здание, где снимаем ножом часового. Пробираемся на крышу здания с флагом и убираем часового, что смотрит на юго-запад. Спускаемся вниз и бежим влево - в сортирного типа будку. Снимаем ножом ближайшего патрульного. Прячем тело. И оставляем пачку сигарет в паре метров от сортира. На них клюнет еще один клиент, которого присоединяем к предыдущему. Сигаретами же приманиваем и третьего патрульного, что подойдет ко входу в дот.

Возле этого же дота с разных сторон прогуливаются еще два одиночных патрульных. Нехорошо в одиночку по лесу гулять... Сложите их где-нибудь в сторонке.

Ближайшего к вам часового у западных ворот ножиком вжик-вжик и прячем за бревнами. Двух оставшихся режем на одном дыхании, а уж потом занимаемся перетаскиванием тел за бревна. Проход открыт. Уф.

Чуть выше западных ворот лежит ящик с четырьмя патронами для снайпера. Сигареты помогут немцу в последний раз нарушить устав караульной службы.

Дальше, на дороге вдоль западной стены, есть два немца - стационарный и передвигающийся. Нужно попасться на глаза "стационару" на пределе его видимости, после чего упасть и отползти в сторонку и назад. Когда он подбежит - применить нож. Если повезет, то "сделаете" двух сразу.

Беретом пробираемся в верхний левый угол карты, где стоит часовой. Как пройдет патруль - бьем ножом на бегу. Тело прячем.

Пора вызволять шпиона. Коммандос всаживает нож в неподвижного часового, поставленного в углу у забора. Тело - за бревна. Приманиваем пачкой сигарет ближайшего патрульного, тело - туда же. Часовой у дверей слишком далеко отводит взгляд... присоединяем его к двум предыдущим.

Вызволяем шпиона.

Шпионом и беретом возвращаемся в места былых подвигов: берета ползком заводим за поленницу бревен, расположенную метрах в пятнадцати на север от найденного ранее ящика с боеприпасами. Шпиона ставим метрах в десяти западнее берета, на краю зоны видимости патрульного. Как только он завопит - шпион падает, отползает несколько метров на юг и лежит там, пока не прибегут патрульный и часовой. После этого шпион встает, и пара несчастных берет его на мушку. Беретом убиваем одного и оглушаем второго, надеваем на последнего наручники. Шпион снимает с немца форму, получая в свое распоряжении винтовку.

Режем беретом последнего часового у ближайшего бункера.

Возвращаемся беретом к тюрьме и, пользуясь сигаретами, завлекаем патрульного, режем его и прячем. Пулеметчик беззащитен. Кучка тел за бревнами пополняется еще одним.

Очередник - патрульный, что почти доходит до пулемета. Сделали - спрятали.

Следующим станет патрульный, маршрут которого заканчивается метрах в десяти правее тюрьмы. Подождали прохода патруля, бросили пачку сигарет (берет стоит у деревьев) - в тот момент, когда патрульный берет пачку, его уже должен резать нож. Прячем тело.

Подводим снайпера и снимаем им пару патрульных на северо-западной части крыши штаба. Они не видят друг друга, поэтому можно не беспокоиться о тревоге.

Следующим убираем смотрящего на север часового на крыше. Поглазеть на тело прибегут еще трое. Их - тоже "того".

Берет бросает пачку сигарет, приманивая патрульного у юго-западного угла штаба. Сам скрывается у деревьев, потом пускает в дело нож, а тело прячет за ближайшей поленницей бревен. Пристраивается за патрулем, что ходит за штабом, и пробирается к патрульному, дефилирующему у восточной стены. Привлекает его сигаретами и сразу же режет. Тело прячет у стены. Туда же отправляется следующая жертва - патрульный у лестницы. Забираемся на крышу и режем патрульного. Потом - часового, что присматривает за пулеметчиком.

Подошла к финишу жизнь патрульного, который ходит перед фасадом штаба. Опять пачка сигарет и рывок с ножом в руке из-за ящиков с цветами.

Как только пройдет патруль, выманиваем патрульного, несущего службу у входа в штаб, и режем его и охранников у автомобиля. Всех прячем.

Можете считать, что полковник уже ваш. Водитель садится в машину и отгоняет ее к восточной стене дома. Неподалеку прячем шпиона, берета и снайпера. Водитель кружной дорогой возвращается к танку и забирается в него. Можете сделать несколько очередей и подгоняйте танк по дороге на север поближе к штабу, туда, где вы припрятали своих бойцов.

А вот и полковник, один и без ансамбля, он неторопливо топает к автомобилю. Тут то его и берем тепленьким - шпионом или беретом. Все залезают в танк.

Любители отстреливают все, что шевелится, остальные - неторопливо и с достоинством удаляются по восточному тракту.

Лично я - любитель :).

Eagle's Nest

Пароль: 3ND2R

Дата: 12 ноября 1944 года

Место: Необрандербург, Германия

Цели: Уничтожить обозначенные на карте прототипы новых самолетов.

Подсказки: Следы могут вас выдать. Емкости с горючим можно толкать. Для эвакуации потребуется захватить немецкого пилота.

Эвакуация: На самолете, что стоит на взлетно-посадочной полосе.

Банальной стрельбой уничтожаем всех часовых и патрульных в радиусе пятидесяти метров от начальной точки. На этом пока стрельбу прекращаем - если поднимется еще одна тревога, смоется пилот.

Не поднимая шума, проползаем беретом и снайпером вдоль нижнего края карты к рощице напротив двора, по которому прохаживается пилот. Снайпером снимаем часового, который стоит на втором этаже. Заползаем снайпером за угол забора справа от ворот. Патрульный, заметив его, сделает "стойку". Беретом режем его.

Сигаретами выманиваем часового за ворота. Режем. Подтаскиваем труп к двери справа от ворот. Оставляем одного из бойцов стоять над телом. Его должен заметить патрульный, что ходит по полю, через которое мы проползали чуть раньше. Как только это произойдет - падаем и отползаем в рощицу. Пока тот подойдет к телам - берет успевает зайти ему в тыл и прирезать.

Снимаем снайпером патрульного, который ходит по стене. Пришло время и часового, наблюдающего с площадки с лестницей (за водоемом). Для приведения приговора в исполнение выдвигаем снайпера за ломаный кирпичный забор. После выстрела заползаем за кирпичную стенку. Патруль будет суетиться, но тревогу не поднимет. Беретом кончаем патрульного во дворе, потом оглушаем и сковываем наручниками пилота.

Возвращаемся к патрулю у водоема

и расстреливаем его из-за угла в свое удовольствие. Заодно - и прибежавшего часового.

Быстро возвращаемся к дому, где мы захватили пилота, - из казармы уже вывалили два патруля. Выбираем удобный угол (например, слева от ворот) и расстреливаем из-за него всех немцев.

Пора заняться самолетами.

Все трое идут к лестнице у водоема. Берет поднимается на верхнюю ступеньку и ждет, когда его заметит патрульный. И сразу же спускается вниз. Прибежавшего патрульного и любопытные патрули расстреливаем снизу в три пистолета.

Берет опять взбирается наверх и лежа ждет. Как только часовой на лестнице отвернется, бежит на вторую ступеньку лестницы и расстреливает часового. Справа прибежит еще один кандидат в покойники - утвердите его. И сразу - ползком возвращаемся на платформу, а там - влево, за стенку. В этой позиции один боец способен перебить любое число патрулей. Которые скоро и заявятся.

В промежутках между отстрелами укладывайте берета на пол, чтобы прибегающие к телам патрули не заметили его издалека.

Снимаем снайпером пулеметчика. Сапером заходим со стороны ворот, расстреливаем часового и прячемся в будке. После этого сапер отстреливает ближайших патрульных и патруль, который будет проходить мимо. При необходимости можно прятаться в доме.

Берет и снайпер проходят к дому напротив лестницы и провоцируют патруль из четырех немцев. Помощи тем ждать неоткуда.

Берет пробирается к бакам, показывается на секунду часовому у самолета, падает, отползает за баки, расстреливает прибежавших. Потом делаем аналогичный финт в паре метров севернее баков, недалеко от угла здания с лестницей. Еще пара трупов.

Берет забирается по трапу на крыло самолета и отправляет на тот свет часового на другом крыле.

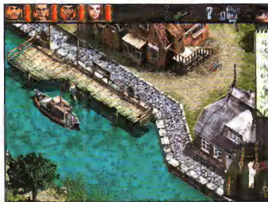
Расстреливает патрульного, что ходит около прожектора вдоль левого края карты. Прячется за прожектор и встречает двух прибежавших часовых.

Берет отправляется в верхний левый угол карты, ножом режет двух часовых на крыше здания, потом спускается вниз и стреляет в воздух. Прячется за дверь, а когда прибежит патрульный - делает его жену вдовой.

Дальнейшая зачистка территории не представляет ни малейшей сложности. Когда на карте останется только одна красная точка - пилот, переходим к фейерверку. Беретом двигаем бочки на колесиках поближе к самолетам. Рядом с каждой бочкой ставим по упаковке взрывчатки, иначе взрывы не смогут разрушить самолеты.

После уничтожения всех прототипов влезаем вместе с немецким пилотом в самолет.

Поехали!



The Great Escape

Пароль: Z9ESK

Дата: 20 ноября 1944 года

Место: Нюремберг, Германия

Цели: Освободить плененных членов команды, взорвать казарму, обеспечить безопасное бегство заключенных.

Эвакуация: На грузовике по восточной дороге.

Естественно, начинаем пловцом. Продвигаемся им вправо к мосту, попутно расстреливая немцев. Тут все элементарно, не правда ли? Переползаем по мосту, подбрасываем пачку сигарет, патрульный подходит поближе, тут его и кончаем. Часовой у двери: заползаем ему за спину, тогда никто ничего не увидит. У угла колючей проволоки есть навал из камней, под его прикрытием убиваем двух ближайших часовых.

Залезаем в воду и заплываем в трубу. Щелкаем мышкой на колодце. Всплываем над ступеньками и выбираемся наружу. Бьем гарпуном патрульного и часового у домов. Потом патрульного, что ходит вдоль проволочного забора. Далее - часовой у моста.

Сапер закладывает взрывчатку у дома с флагом. Отводим сапера и пловца за камни. Взрыв! Прибегает куча часовых и патруль - всех обрабатываем из-за камней в два пистолета.

Пловцом пробираемся обратно к колодцу и по очереди снимаем двух патрульных, которые патрулируют у проволочной стены.

Здесь же сапер проделывает проход в проволочной стене, возле бочек. Сапера прячем, пловец проползает в дырку и чуть дальше - к торцу барака. Подбрасывает недалеко от себя сигареты и бьет гарпуном "клюнувшего" патрульного. Со стороны душевых кабинок может прибежать еще один (если заметит тело) - с ним поступаем, как со всеми прочими.

Далее проделываем простейший финт: пловец заползает в дверь второго барака во втором ряду, рядышком со стоящим перед ним часовым. За которым наблюдает еще один, находящийся у проволочного ограждения. Как только он секунды на 4 отведет взгляд, выскакиваем на порожек, наносим удар гарпуном, падаем и отползаем за угол барака. Второй часовой прибежит, посуетится и отвернется. Что дальше - понятно?

Ближайшего к воротам часового бьем с учетом того, что за ним приглядывает от душевых кабинок коллега. Сразу падаем и заползаем за угол все того же барака. Как покажется бегущий клиент - всаживаем гарпун.

Ползем к душам, забираемся в ближайший к тюрьме отсек и, набравшись наглости, стреляем из пистолета. А прибежит всего-то один клиент - обиднаааа, да?

Ничего, найдем себе клиентуру сами. Следующим номинантом станет патрульный, что ходит между рядами проволочного заграждения. На этот раз - гарпуном, и так, чтобы не заметил часовой, который стоит "на воле". Падаем, отползаем.

Оставшиеся часовые у тюрьмы - странные люди: вокруг падают товарищи, а они стоят так задумчиво. Сделайте с ними, что сочтете нужным. Можно гранату бросить, например, а то сапер уже засиделся без дела. А выживших - пистолетами и гарпуном.

Открываем дверь тюряги, вот нас уже и четверо. Пробираемся к сараю, возле которого находится несколько штабелей бревен; там хватит одного пловца, чтобы пострелять всех без малейших сложностей. За сараем - рюкзаки бывших заключенных. Подбираем, а дальше - действуем по обстановке. Главное помнить об основных моментах.

Наиболее дальнобойное оружие группы - винтовка водителя. Ею можно запросто перестрелять патруль из-за проволочной загородки, да и часовых на вышках вы сможете ею достать без проблем. По мере уменьшения количества охранников заключенные повалят во двор и попытаются сбежать из лагеря. Причем они прекрасно знают о той дырке, что вы проделали. Их цель - северо-восточный угол. Если кто-нибудь из них попадет под пулю, миссия будет провалена.

Если все ворота лагеря закрыты, то оставшиеся патрули немцев тоже устремятся к дырке в заборе. Следите за их перемещениями по карте и устраивайте своевременную встречу в *заранее* выбранном месте.

Когда перестреляете всех или если представится возможность сбежать - садитесь в грузовик и улепетывайте.

Dangerous Friendships

Пароль: N7SLZ

Дата: 18 декабря 1944 года

Место: Ниджмеген, Голландия

Цели: Войти в контакт с агентшей, для этого - зайти в ее дом. Направить ее в клуб, куда должен зайти генерал. Выкрасть документы.

Советы: Гестаповцы способны "раскусить" агентшу.

Эвакуация: Сесть на катер, стоящий у западного причала.

Пловец, пловец - ну что бы я без тебя делал?

Как только патрульный развернется на мосту - бегом за ним, потом немного проползем - дадим ему зайти подальше - и режем. Вторым - часового. И по-пластунски - к тюкам сена: гарпуном снимаем часового, немедленно падаем и заползаем за тюки. Тут такое начнется...

Но шанс есть. Если вас не заметят, то патрули отправятся по маршруту. Подтягиваем снайпера к казарме и всаживаем пулю в правый глаз часовому на мельнице, чтоб шкурку не попортить :) . Снайпера прячем за ближайшей дверью.

Патрульный ходит от воды к сену у мельницы - гарпуним его и прячемся за соседней дверкой. Ждем патруль, пристраиваемся ползком ему вослед, бьем часового, который опять-таки стоит у сена. Прячемся в стоящую рядом будку. Пропускаем патруль, выскакиваем и ползем на юг, огибаем с правой стороны маленький домик и прячемся за сеном. Как только подошедший патрульный развернется - ползком за ним, бьем в спину. И обратно за сено - пережидать ажиотаж.

Ползем к домику около моста, за которым следит пулеметчик, ждем, когда патрульный выйдет на выстрел, бьем и отползаем за дверь. Опять суматоха. Пережидаем. Если мимо будет проходить штатный патруль, можно успеть отстрелить последнего патрульного и безнаказанно спрятаться за дверь.

Опять ползем к сену у мельницы, там стоит уставший от жизни фриц. Проползите чуть ближе и "помогите" ему (следите за обзором с противоположного берега). Прячемся в сортир.

После прохода патруля ползем ко входу на мельницу. Выждав момент, кончаем патрульного. Прячемся на мельнице.

Дальше - чуть-чуть ноу-хау. Если у тройного патруля отстрелить бойца, то начальник патруля пойдет в караулку за пополнением. Можно сделать так, что он не дойдет.

Опять отстреливаем крайнего патрульного у домика возле реки. И проползаем за сено. Патруль обогнет дом и направится мимо вас к караулке. Ползите параллельно ему до стены соседнего дома. С гарпуном наготове. Когда начальник патруля уже не сможет вас увидеть, убиваем его "ведомого". Начальник, не видя, откуда исходит угроза, пойдет в караулку один. Догоняем его бегом и приканчиваем. Все тихо-тихо, только пули шустрят по степи...

Если хотите, потратьте снайперскую пульку, но можно обойтись без шума. Укладываем пловца на минимально безопасном расстоянии от пулеметчика, а подальше от него, но в пределах видимости - снайпера или берета. Ждем, когда пройдут патрули. Поднимаем снайпера. Пулеметчик фиксирует взгляд. Пловец - ползет по мосту и всаживает гарпун. Все падают и уползают за дверь. Проверено, это возможно.

Переползаем пловцом через мостик и пробираемся ко входу на мельницу. Стреляем часового и прячемся на мельнице. Как только примчавшиеся немцы начнут расходиться, выскакиваем и "снимаем" часового на втором этаже мельницы. Опять прячемся.

Ждем прохода патруля (против часовой стрелки), выбираемся и ползем вдоль берега к патрульному. Как развернется - стреляем. Далее - ближайшего берегового часового; можно сделать все так, что никто ничего не успеет заметить.

Возвращаем всех бойцов в отправную точку миссии. Снайпером снимаем ближайшего патрульного, который ходит от дома к воде. Часового у мостка убираем из пистолета. Пловцом переплываем в лодке к павшим и, не трогая часового, за которым ведется наблюдение с другого берега, снимаем трех фрицев и завладеваем аквалангом.

Выплываем к дому, у которого ходит генерал, прячемся за дверью и изучаем график патрулей. Улучив момент, ползем вдоль края карты за кустарниковую изгородь. Забиваем гарпуном патрульного. Суета будет, но генерал не сбежит.

Когда все разойдутся - гарпуним гестаповца, стоящего у угла дома. После чего ползем на север, прячемся за повозкой. Ждем прохода патруля и подбрасываем пачку сигарет. За ними потянется патрульный, поглазеть на тело прибежит еще один. Если преступление обнаружит патруль - поиграйте с ним в прятки, прикрываясь повозкой.

Продвигаемся вдоль верхнего края карты к следующему патрульному. Спрячьтесь за кустами и подбросьте сигареты. Останьтесь у тела - прибежит еще один.

Пробираемся к причалу, у которого наблюдаем часового и патрульного. Сигареты и здесь сделают свое дело, а лежащего за забором пловца часовой не видит. Бьем его в момент разворота патрульного. И отползаем за угол дома, времени хватит. Если патрульный полюбопытствует - тем хуже для него, если нет - покажите сигареты и ему. Патрульного с другой стороны дома просто гарпуним на бегу.

Ползем к повозке, располагаемся

между нею и стеной дома. Удобная щель, считай - амбразура :) . Труп увидят еще два часовых... бог любит троицу.

У разводного моста - часовой, действуйте гарпуном, заползите за тело и подбросьте пачку сигарет для патрульного. Опять гарпуном. Следите за наблюдателями на противоположном берегу.

Пробираемся по набережной - за спину часовому. За его падением со второго этажа соседнего здания наблюдает гестаповец, который не поленится прибежать на выстрел.

Может прибежать и патруль с другого берега - оказывается, что через мост можно пройти и тогда, когда он разведен.

Пробираемся дальше - мимо рыночка, через ворота - в угол у лестницы. Откуда и стреляем патрульного. Следующий - ближайший к пловцу гестаповец. Просто подождите лежа у забора, когда он выйдет на выстрел. Прячемся за забором.

Поднимаемся на второй этаж дома через дорогу, к патрульному, здесь сложностей возникнуть не должно.

Открываем дверь девушке. Возвращаемся к лодочной станции, снимаем гарпуном часового на берегу и патрульного, потом - часового на крыше. Если поднимется беготня, прячемся за дверью рядом с лесенкой. Гарпуним гестаповца, который смотрит за генералом. Пробираемся к углу дома (с лестницами на второй этаж) - пора заняться гестаповцем, что ходит перед его фасадом. Показываемся фрицу, отходим за угол, стреляем, когда подбежит. При необходимости - прячемся за дверь.

Заводим девушку в кабак; генерал идет вслед за ней и, пробыв там минуту, выходит уже в качестве самой обычной мишени. Выводим девушку (документы теперь у нее), и поручаем ей рассчитаться с генералом.

Цель миссии достигнута, пора сматываться. Оставшиеся немцы вас не остановят, да и патрончики у снайпера остались. Сажаем народ в лодку, переправляем на другой берег. Всех ведем к катеру, на который, похоже, пули злобствующих патрулей никакого воздействия уже не окажут.

Victory!

Андрей Шаповалов

Starsiege

Кампании

Всего в игре две кампании: одна - за людей (18 миссий), другая – за кибридов (17 миссий).

Кампания за людей менее сложна, но разнообразнее и интереснее.

Сложность обусловлена неравномерным распределением между противостоящими сторонами тяжелой техники – у людей под конец кампании ее море, а у кибридов – кот наплакал. Кроме этого, людям раньше становятся доступны и некоторые исключительно полезные виды оружия, созданные на основе технологии инопланетян (например, Blaster).

Боевые машины

Боевые машины делятся на два вида – шагающие и танки. Шагающие машины быстрее разворачиваются, на них можно установить больше оружия. Кроме этого, они могут подниматься по почти вертикальным склонам (при этом, правда, резко падает скорость) и оснащены энергетическим щитом, принимающим на себя первый удар оружия противника.

На танки ставить энергетический щит нельзя, зато под конец игры можно поставить супербронго. Кроме этого, на танки можно установить больше оборудования, чем на шагающие машины. Но самое главное – танк может вращать башню на 360 градусов, что позволяет легко держать врага под прицелом.

Вооружение и оборудование

Несмотря на обилие представленных в игре орудий разрушения, далеко не все они практичны в применении. Эффективность оружия определяется, в основном, соотношением огневая мощь/скорострельность. Хотя AI в игре не очень силен, все же ваши враги на месте стоять не будут, так что часть ваших выстрелов уйдет в пустоту. Отсюда мораль – стреляйте чаще.

О ракетах. Они делятся на два вида – с наведением на работающий радар (система противодействия этим ракетам – ECM) и с тепловым наведение (система противодействия – Thermal Diffusor). Если на некоторое время совместить перекрестие прицела с машиной противника, то прицел примет вид квадрата. Это значит, что ракета захватила цель и можно стрелять. Впрочем, при столкновении нос к носу можно стрелять и не дожидаясь захвата цели, как неуправляемыми снарядами. Однако не увлекайтесь: ракеты не так хороши, а боезапас расходуется быстро.

Теперь конкретнее о самых нужных (IMHO) видах оружия.

Blaster – оружие на все случаи жизни. Стреляет далеко, относительно быстро и сильно. Доступно людям с самого начала. У кибридов появляется примерно в середине кампании.

Blink Gun – интересная штука, доступная с самого начала кибридам. Пробивает щиты и наносит повреждения корпусу. Довольно действенное оружие, хотя ущерб от выстрела и невелик. Имеет смысл применять его до появления у кибридов Blaster.

Autocannon и *Heavy Autocannon* – две разновидности одного и того же оружия, различаются наносимым врагу уроном, весом и количеством патронов. Стреляют быстро, энергии не тратят (следовательно, щит перезаряжается быстро). К сожалению, дальность огня невелика. Брать с собой Heavy Autocannon не советую – быстро расходуется боекомплект, да и весит много.

Electro-Mag Autocannon – нечто среднее между Autocannon и Heavy Autocannon. Зато стреляет, как лучевое оружие – по прямой.

Twin Laser – не очень сильное оружие, но зато лазерный луч попадает во врага мгновенно (если вы не промазали с наведением), вследствие чего уклониться от него чрезвычайно сложно. Весит немного, скорострельность и энергопотребление – умеренные.

Magneto-Fusion Assault Cannon – самое мощное оружие в игре. Можно поставить лишь на самые тяжелые машины. Стреляет очень медленно, поэтому использовать имеет смысл только в последних миссиях за людей.

Пару слов об оборудовании.

Прежде всего, необходимо ставить на все боевые машины системы противодействия ракетам. В первую половину игры это *ECM*, с появлением же *Thermal Diffusor* - переключайтесь на него.

Очень полезен *Universal Ammo Pack*. Ставите на Apocalypse 4 Autocannons и эту вещицу, и патронов у вас – море. Можете особо не экономить.

Весьма важен *Auxilary Power Source*, или, говоря проще, аккумулятор. Он увеличивает запас энергии, таким образом, у вас всегда будет несколько лишних выстрелов из пушек, да и энергетический щит восстановится быстрее.

Систему лазерного наведения имеет смысл ставить только тогда, когда это рекомендуется в разделе Objectives перед выходом на задание. Эта система позволяет вам наводить артиллерию на неподвижно стоящие цели (для этого выберите цель красным квадратиком и нажмите клавишу S). Однако, артиллерию вам дают только в паре случаев, так что данный приборчик по большому счету не нужен.

Еще одна не сильно нужная вещь – антигравитационная установка *Alien Anti-Gravity Module*. Она облегчает общий вес боевой машины. В результате вы можете установить более тяжелое вооружение. Практически нужна эта штука только в кампании за людей, т.к. там для последней миссии крайне желательно вооружиться настолько сильно, насколько это возможно.

Системы маскировки совершено ни-

чего хорошего в одиночной игре не дают, т.к. чисто разведывательных миссий у вас не будет. А вот в Multiplayer применять маскировку стоит, когда охотитесь на противника – человек не всегда успевает вовремя разглядеть полупрозрачный контур замаскированной машины.

Это, конечно, далеко не полный перечень имеющегося оборудования, но все остальное – скорее экзотика, по крайней мере, в режиме одиночной игры.

Несколько советов

Самый быстрый способ развернуться – одновременно нажать «задний ход» и «поворот».

Перед выходом на задание обязательно просмотрите не только (и не столько) Briefing, сколько Objectives – там вам наглядно покажут, что надо уничтожать.

Если хотите использовать Autocannons (любой разновидности), ставьте их несколько (минимум – две), иначе эффекта почти нет. Кроме этого, рекомендуется ставить Universal Ammo Pack – тогда боезапаса вам точно хватит на всю миссию.

Помните: часть баллистического оружия (Autocannon и Heavy Autocannon), в отличие от лучевого и ракет, стреляет не по прямой, а по параболе. На близком расстоянии это незаметно, а вот когда огонь ведется издали на упреждение, поправка в прицеливании становится важной. Вот почему нежелательно объединять Heavy Autocannons с лучевым в одной связке (Firing Chain), т.к. система наведения (зеленоватый кружок перед целью) ориентируется на лучевое оружие, а не на баллистическое. Результат – большая часть ваших выстрелов идет мимо цели. Ракеты и Electro-Mag Autocannon под это правило не подпадают.

Перед началом миссии разные виды оружия объединяйте в разные связки (Firing Chain), т.к. зачастую нет смысла стрелять одновременно и ракетами, и бластерами по слабому врагу. При этом одна из связок обязательно должна включать в себя все оружие – в ближнем бою ничто так не веселит душу, как прямой залп врагу в корпус из всех стволов. Иногда одного такого залпа оказывается достаточно для победы..

Кампания за людей
Миссия 1

Подготовка: возможности выбора машины у вас нет, езжайте на том, что дают. В качестве оружия выберите 2 Blasters. В точки крепления специальных приборов (Specials) установите Guardian ECM Jammer и Auxiliary Power Storage. Броню поменяйте на Ceramic Armor, а реактор – на Large Reactor.

Враги: Basilisk (1), Talon (1).

Тут все просто. Не спеша продвиньтесь к первой навигационной отметке, но не приближайтесь ближе, чем на 1000 метров. Повернитесь направо, поднимитесь по склону - оттуда вы сможете выстрелить в сбитый транспорт. Разгуливающий рядом с ним Basilisk побежит с вами разбираться. Не вступайте с ним в бой, а отбегите немного назад. Когда Basilisk приблизится, забегите ему за спину. Basilisk поворачивается медленнее вас, так что просто все время держитесь у него за спиной и стреляйте.

Закончив с Basilisk'ом, ждите в гости Talon. Тут уже просто врубайте задний ход (так вам будет удобнее целиться) и начинайте обмен выстрелами. Оружие у вас намного мощнее, и проблем не будет. Пытаться забегать за спину не советую – Talon достаточно подвижен.

Далее расстреляйте транспортный корабль и вернитесь ко второй навигационной отметке.

Миссия 2

Подготовка: все то же самое, как и в предыдущий раз.

Враги: Basilisk (4), Talon (3), Banshee (1).

А тут еще проще. Помимо вас, в задании участвует Харабек (Harabec) на крутой машине и его напарница Мэри на такой же машине, что и вы.

Задача – просто все время держаться рядом с Харабеком и помогать ему по мере сил. Сначала уничтожьте конвой (два грузовика и четыре Basilisk), потом – прибежавший им на помощь патруль в составе трех Talon (патруль нагонит вас по дороге домой). Если хотите выполнить второстепенную боевую задачу – успейте сбить самолет Banshee, который пролетит над вами чуть раньше столкновения с Talon'ами.

Миссия 3

Подготовка: берем танк Avenger. Вооружение – 2 Electron Whip. Специальное оборудование – Dopplegapger ECM Jammer, Chameleon Cloak, Auxiliary Power Storage. Броню меняем на Ceramic Armor. Реактор менять не стоит, иначе понизиться скорость или выработка энергии.

Враги: Talon (4), Basilisk (2).

Наконец что-то интересное! Едем вслед за Харабеком. Когда он скажет, что впереди патруль, и станет прозрачным, остановитесь и включайте свой Chameleon Cloak. Подождите, пока противник отойдет. Через некоторое время Харабек тронется в путь. Выключите Chameleon Cloak (для восстановления запаса энергии) и езжайте вслед за начальником. Тот вскоре вступит в бой с противником, а вы, тем временем, гоните к первой навигационной отметке. Там увидите транспорт. Включите Chameleon cloak (тогда противники не будут по вам попадать) и подъезжайте к транспорту. Расстреляйте 2 из 4 двигателей (они установлены по углам транспорта) и можете переходить к бою. Помните: башня танка может вращаться на все 360 градусов, так что не пытайтесь особо маневрировать корпусом, а вертите «головой». Главное – не останавливайтесь и старайтесь сблизиться с врагом, т.к. оружие ваше действует на короткой дистанции.

Когда вдвоем с Харабеком всех взорвете, появится окно связи с повстанцами. Вызовите транспорты, и задание будет выполнено.

Миссия 4

Подготовка: вам выделили напарника. Посадите его в Outrider, на котором вы проходили задания 1 и 2. Сами по-прежнему восседайте в Avenger. Обязательно проверьте, чтобы на обеих машинах стояли ECM, т.к. противник будет использовать ракеты.

Враги: Talon (6), Minotaur (4), Paladin (1), Basilisk (1).

Сначала проведайте навигационную отметку «Альфа». Перебив там всех (не забывайте натравливать вашего напарника на одного из нападающих), вызовите спутниковую карту (по умолчанию - Enter) и поезжайте к строениям на западе (бледно-голубой квадратик). Там снова состоится маленький бой. После этого проверьте строения севернее, где и найдете пилота, которого нужно спасать (если вдруг в темноте его не увидите, вызовите спутниковую карту и сориентируйтесь по ней). Далее все вместе двигаетесь к навигационной отметке «Браво». А там вас поджидают основные силы противника. Все время двигайтесь и старайтесь стрелять экономнее, иначе из-за нехватки энергии отключится устройство электронного противодействия (ECM), и вас расстреляют ракетами. Не давайте напарнику отлынивать – он любит время от времени выходить из боя по собственной инициативе.

Миссия 5

Подготовка: у вас два напарника. Одного сажайте в Outrider Emancipator, другого – в Avenger (оснащение обеих машин – как в предыдущей миссии). Сами садитесь в Olympian, установив на нем 2 Heavy Blasters, 2 Autocannon, 2 Electro-magnetic Cannons. Обязательно прицепите к гнезду для специальных приборов Laser Target Designator

и ECM.

Враги: Talon (3), Minotaur (2), Basilisk (1) и 4 сторожевые башни (две с автопушками, две – с ракетными установками).

На полпути к навигационной отметке «Альфа» прикажите напарникам остановится (Halt). Не доходя то точки «Альфа», сверните направо и осторожно приблизьтесь к базе противника, пока не увидите башню центра связи. Наведите на нее прицел и щелкните правой кнопкой мыши. Далее нажмите S. Услышите писк (работает система наведения артиллерии), после которого башню начнут обстреливать ваши пушки. Внимание! Пушки будет стрелять по башне и попадать только до тех пор, пока на нее наведен прицел. Стоит вам отступить, и обстрел прекратится, или же снаряды будут ложиться мимо. Враги это знают, поэтому, едва начнется обстрел, они пошлют против вас свои машины. Подождите немного (чтобы дать артиллерии хоть пару раз попасть), а затем давайте задний ход и вызывайте напарников. Расправившись с противником, прикажите напарникам собраться рядом с вами (Join on Me), иначе они могут по глупости приблизиться к базе, и сторожевые башни откроют по ним огонь. Снова дайте напарникам команду оставаться на месте, а сами опять выходите на огневой рубеж - наводить артиллерию. Помните: как только вы взорвете проклятый центр связи, противник перестанет получать подкрепления. Ну, а далее спокойно наведите артиллеристов на сторожевые башни.

Когда все закончится, появится окно связи. Вызывайте своих по радио и празднуйте победу.

Миссия 6

Подготовка: настало время задействовать всю возможную огневую мощь. Берите третьего напарника (советую брать парня по имени Bo) и сажайте его в Dreadlock (оснащение оставьте то, что дается по умолчанию). Сами же выберите Harabec's Predator (оснащение не меняйте, т.к. вам понадобятся оба типа устройств противоракетной защиты – ECM и Thermal Diffusor).

Враги: Minotaur (1), Paladin (4), Talon (2), Nike (3).

Придется попотеть, т.к. вам надо довести до цели хотя бы один из грузовиков конвоя. Сначала рулите к навигационной отметке «Альфа». Минуйте город, не обращая внимания на здания, и остановитесь на краю пустыни. Подождите, пока к вам подойдут напарники. Прикажите им стоять на месте, сами же осмотрите все здания в городе (для этого наведите на них прицел, щелкните правой кнопкой мыши и нажмите I). Как только вы осмотрите последнее здание, из засады выскочат враги. При помощи напарников быстренько их ликвидируйте. Одновременно с появлением врагов начнется артобстрел, но тут вы ничего пока поделать не можете. Лучше езжайте к навигационной отметке «Браво» и то же самое прикажите сделать конвою (нажмите Shift-F1 для вызова соответствующего меню). Напарников за собой не зовите – очень скоро на конвой с тыла нападут два Talon, которых ваши ребята должны уничтожить, иначе конвою несдобровать. Почти одновременно с атакой Talon от отметки «Браво» попрут трое Paladin, один из которых загружен ракетами по самую макушку. Этот Paladin едет последним, и ваша задача – отвлечь его на себя. У вас есть оба типа противоракетных систем, так что опасности особой нет. Только не стреляйте слишком часто, а то энергия окончится, и противоракетные системы отключатся. Постарайтесь отвлечь внимание и других Paladin, пока ваши напарники заканчивают с Talon, чтобы никто не смог стрелять по конвою.

Когда всех перебьете, не спешите к отметке «Браво», а прогуляйтесь немного выше от нее. Там, в сторонке от опасности, стоят артиллерийские установки противника Nike. Пришло время расплаты. Расстреляйте их и присоединяйтесь к конвою у отметки «Браво».

Миссия 7

Подготовка: вы сами по-прежнему сидите в Harabec's Predator, только Cloak смените на Laser Target Designator. Своего напарника Bo пересадите из Dreadlock в Olympian (оснащение оставьте то, что дается по умолчанию), машины у двух других напарников не меняйте.

Враги: четыре сторожевые башни, минное поле, Talon (3), Gorgon (2), Apocalypse (1), Paladin (1), Minotaur (1), Suppressor (1), Myrmidon (1).

Напарникам прикажите оставаться на месте, а сами езжайте немного вперед и возьмите на прицел первую сторожевую башню. Когда артиллеристы начнут ее обстреливать, к вам побегут враги. Дайте задний ход и выманите их прямо на напарников. Их огневой мощи вполне хватит для победы. Не забудьте после окончания боя повторить приказ не двигаться с места, не то самые шустрые ваши ребята могут подставиться под огонь противника. Далее проделайте тот же фокус со второй сторожевой башней. Если противник, разгуливающий по базе, не станет при этом обращать на вас внимания, привлеките его парой точных выстрелов из ваших тяжелых бластеров (они бьют на 1000 метров). Когда выманите всех видимых противников, внимательно осмотрите дорогу, ведущую к базе противника. Увидите небольшие «кочки» – это мины. Уничтожьте их выстрелами , потом переходите к двум другим сторожевым башням, стоящим в глубине базы. Тут заметите еще нескольких врагов, расправиться с которыми не составит труда. Далее просто осмотрите все городские здания, пока не найдете нужное.

Миссия 8

Подготовка: двоих напарников оставьте в Olympian (без изменения оснащения), а третьего пересадите в Paladin, и установите на его машину 2 Minion Missile 10-Pack, Thermal Diffusor, ECM и Universal Ammo Pack. Ваша машина – верный Harabec's Predator (Laser Target Designator смените на Auxiliary Power Storage).

Враги: Knight's Apocalypse (3), Knight's Minotaur (1), Knight's Myrmidon (1), Knight's Gorgon (2).

Этот бой прост, если вы будете концентрировать всю доступную огневую мощь на одном конкретном враге. С самого начала неситесь во весь дух к навигационной отметке «Альфа», далее поворачивайте налево – оттуда наступают враги. Как увидите первого – натравливайте всех напарников на него, а сами старайтесь забежать ему за спину и оттуда поливать огнем. Не обращайте внимания, что второй противник расстреливает базу – всю ее расстрелять до кончины своего товарища он не успеет, а потом и его ждет бесславный конец.

Вторая волна врагов (танк и «Минотавр») попрут примерно оттуда, куда вас высадили в самом начале миссии. Перехватите их как можно быстрее (первым делом – «Минотавра»).

Третья волна врагов атакует со стороны базы, противоположной направлению самой первой атаки. Тут действуйте осторожно, т.к. у этих врагов при себе будут ракеты.

Миссия 9

Подготовка: на свой Harabec's Predator ставьте один Electron Flux Whip и один Heavy Blaster. Того из своих напарников, который рулил танком, пересадите на Apocalypse.

Враги: Knight's Basilisk (2), Knight's Talon (2), Knight's Disruptor (2), Knight's Gorgon (1), Knight's Apocalypse (1).

Не очень сложный бой. Действуйте по прежней схеме – вы наводите всех своих напарников на одного врага, а сами стреляете ему в спину (не забывайте сближаться, т.к. ELF действует только на расстоянии 150 метров). Единственное дополнение – при встрече с транспортными кораблями (Dropship или

Conveyer) сразу же переключайте напарников на них, иначе транспорты успеют ускользнуть. Когда вырветесь к навигационной отметке «Браво», уничтожайте все, что встретите на своем пути. Но не забывайте об осторожности – у противника тут есть пара боевых машин.

Миссия 10

Подготовка: та же, что и в предыдущей миссии.

Враги: Shepherd (4), Goad (2), Seeker (2).

Ваша задача на этот раз – довести до цели хотя бы один грузовик из конвоя.

В первые мгновения миссии придет сообщение от «Топотунов» (Thumpers, особые танки) о боевой готовности. Сразу давайте «добро» (Start thumping), это позволит им уничтожить пару врагов, которые попытаются прорваться через перевал. Вам же, тем временем, предстоит перехватить две группы врагов, атакующих одна за другой пока еще стоящий на одном месте конвой. Действуйте быстро, иначе конвой могут уничтожить. Закончив с врагами, подождите, пока конвой загрузится и начнет двигаться в сторону навигационной отметки «Браво». Дайте своим напарникам приказ охранять первый грузовик конвоя (таким образом они не будут плестись в хвосте у грузовиков), а сами быстро поезжайте вперед к перевалу, куда направляется конвой. Не доезжая до перевала, дайте приказ «Топотунам» прекратить работу (вызов меню связи осуществляется Shift-F1), не то погибнете от действия их оружия. Минуйте перевал и подождите, пока это же сделают конвой и ваши напарники. Теперь снова прикажите «Топотунам» действовать, а сами рулите к навигационной отметке «Браво». Но по дороге вы узнаете, что десантный корабль сбит кибридами, а «Топотуны» геройски погибли, защищая перевал до последнего.

К счастью, вам на выручку придет Кенаан, брат Харабека (помните, его тоже бросили свои во время отступления?). Он сообщит, что сможете подобрать вас у навигационной точки «Чарли». Внимание! Рядом с точкой «Браво» стоит парочка сильных кибридов. Не обращайте на них внимания – если вы не приблизитесь слишком близко и не будете стрелять, они на вас не нападут, а конвой успеет благополучно повернуть к точке «Чарли».

Езжайте к точке «Чарли» – там вас ждет засада, которую необходимо успеть обнаружить до подхода конвоя. Двое кибридов, стоявших рядом с «Браво», побегут к вам, но конвой успеет подъехать к «Чарли» раньше их, и миссия завершится.

Миссия 11

Подготовка: вы пересаживаетесь в Apocalypse, который оснащаете 2 Electron Flux Whip, 2 Heavy Autocannons, 2 Electro-Magnetic Pulse Cannons, плюс ставите Auxiliary Power Source. Напарнику, у которого забрали Apocalypse, дайте Knight's Minotaur. Его оснастите 2 Compression Lasers и 2 Sparrow Missile 10-pack.

Враги: артиллерийские установки (2), Goad (1), Shepherd (3), Seeker (2), Bolo (1), Recluse (2), Adjudicator (2).

Довольно трудный бой. С самого начала повернитесь немного влево и идите вперед на полной скорости под посадочной платформой к холму, расположенному напротив того места, где вы начинаете. На первый десантный корабль внимания не обращайте – предотвратить его гибель вы не можете. Зато сброшенные рядом на холм с орбиты артиллерийские установки кибридов перехватить можно и нужно, иначе они взорвут посадочную платформу. Если направление движения вы рассчитали точно и не мешкали, то добежать успеете. Своих напарников натравите на одну установку, а сами – поливайте одновременным огнем из всех пушек (L) вторую. Ее надо взорвать как можно быстрее, иначе она разнесет вашего робота (хватит пары выстрелов прямой наводкой). Далее помогите своим напарникам закончить с первой установкой и бегите вниз, к посадочной платформе. Туда начнут десантироваться кибриды. Вы должны успевать уничтожить их прежде, чем они уничтожат транспортные корабли, прибывающие для эвакуации выживших.

Миссия 12

Подготовка: тот же набор, что и в прошлый раз.

Враги: Goad (2), Executioner (1), Seeker (3), Shepherd (3), Recluse (3), Adjudicator (3)

Сначала медленно направляйтесь к навигационной отметке «Альфа». По дороге на вас сзади нападет пара легких шагающих машин кибридов. Ваши напарники с ними легко сладят. У точки «Альфа» среди руин базы разгуливает Executioner. Не спешите посылать напарников, постарайтесь обрушиться на врага всем скопом, иначе рискуете потерять кого-то из своих орлов – противник весьма крут, но против массированной атаки ему не устоять. После гибели Executioner к вам подъедет грузовик, и водитель сообщит о том, что кибриды проследовали в юго-восточном направлении. Просканируйте все здания базы - обнаружите уцелевших людей. Появится меню, предлагающее вам передать полученную информацию на базу. Сделайте это – и одна из поставленных задач будет выполнена.

Теперь идите на юго-восток по своеобразному «оврагу», начинающемуся рядом с базой людей. Сбавьте скорость – вам предстоят встречи с тремя группами кибридов по три машины в каждой. Первая группа – легкие шагающие машины, вторая – средние (Shepherd), третья – танки Recluse (они попытаются сблизиться с вашим отрядом при помощи приборов невидимости, но если вы будете внимательно следить за левым по ходу движения склоном «оврага», то своевременно их обнаружите).

Миновав «овраг», вы попадете на равнину. Продолжайте двигаться на юго-восток и через некоторое время увидите Nexus под охраной трех Adjudicators. Ликвидируйте охрану, но не трогайте Nexus! Просто приблизьтесь к нему, после чего вызовите меню команд (Shift-F1). Передайте о выполнении задания на базу и празднуйте очередную победу.

Миссия 13

Подготовка: вашей машиной теперь станет Knight's Apocalypse. Вооружите его 4 Autocannons, 2 Smart Guns, поставьте Universal Ammo Pack, Large Reactor, Ultra Light Sensor, Thermal Diffusor, Heavy Agility Engine, Repulsor Shield Generator. Свою машину отдайте одному из напарников. Состав отряда должен быть такой: Knight's Apocalypse, Apocalypse, Olympian, Knight's Basilisk.

Враги: Seeker (3), Goad (2), Shepherd (1), Recluse (2), Adjudicator (2), Executioner (3).

Довольно хлопотная миссия. Первым делом вызываете ремонтный грузовик (Shift-F1) и приказываете ему включить орудийную башню на западе. Сами стойте рядом, чтобы грузовик не взорвали кибриды – второго грузовика у вас нет, значит, включить остальные пушки будет некому. Скоро прибежит пара слабых кибридов. Расстреляйте их (не забудьте переключить все пушки в режим залпового огня - L), а грузовик отправьте включать южную орудийную башню. Займите позицию между южной и восточной орудийными башнями и дождитесь новой атаки кибридов. Если вы действовали быстро, то южная орудийная башня будет к этому времени работать и поможет вам. После бесславного конца кибридов пошлите грузовик включить восточную башню, сами же держитесь ближе к центру базы – предстоит отбить еще одну атаку неприятеля. Внимательно следите за работой грузовика – как только он закончит с восточной башней, отправляйте его включать северную. Свой отряд расположите между северной орудийной башней и холмом – оттуда начнется последняя и самая сильная атака кибридов, состоящая из трех Executioner. Постарайтесь уничтожить их как можно быстрее, не то они взорвут электрогенераторы на базе. Впрочем, не очень волнуйтесь – даже если это случится, миссия все равно будет считаться выигранной.

Миссия 14

Подготовка: аналогично тому, что и в предыдущий раз.

Враги: Seeker (3), Goad (4), Shepherd

(4), Adjudicator (2), Executioner (2).

А вот тут все просто. Стойте рядом с навигационной отметкой «Альфа» и уничтожайте всех кибридов, которые «зайдут на огонек». Как только стартует корабль с людьми, вам предложат завершить миссию. Откажитесь – в этом случае вас ждет еще пара атак кибридов. Последними, как всегда, попрут Executioner'ы.

Миссия 15

Подготовка: так же, как и ранее. Убедитесь, что на всех машинах стоит Thermal Diffusor.

Враги: Bolo (2), Shepherd (7), Adjudicator (1), Executioner (1), ракетная сторожевая башня (1).

Сначала идем к навигационной отметке «Альфа». Там стоит разведчик, который сообщит, что видел корабль кибридов. Когда он повернется и уйдет, спускайтесь вниз, по направлению к навигационной отметке «Бета». Вы увидите впереди нечто вроде радарных установок. Это – детекторы движения. Стоит

вам к ним приблизиться, как кибриды пришлют подкрепление. Тут самое главное – не попасть под перекрестный огонь, иначе можете потерять напарников. Поэтому не доходя 1000 метров до детекторов движения, поверните на 45 градусов налево. Там за холмами есть еще два детектора движения, но более важно другое – оттуда к вам направляются два танка. Перехватите их и уничтожьте, чтобы избежать внезапной атаки в спину. Теперь можно подойти к первым двум детекторам. Кибриды десантируют тройку боевых машин, но вы легко с ними справитесь. Взорвите детекторы и идите туда, откуда наступали танки. Уничтожьте детекторы и там. Вот теперь можно спокойно продвигаться к точке «Бета», где вас ждут Executioner, Adjudicator (скрывается в глубине базы) и сторожевая ракетная башня. Башня стреляет ракетами с тепловым наведением. Если на какой-то из машин не стоит Thermal Diffusor, то вы ее обязательно потеряете. Уничтожив всех кибридов, взорвите станцию связи и идите к навигационной точке «Чарли». Там стоит нужный вам транспорт, который охраняет пара Shepherd. Натравите на них напарников, а сами без промедления на максимальной скорости бегите к транспорту, не вступая в бой. Дело в том, что транспорт готовится к взлету, и вам надо успеть перехватить управление до его старта. Для этого надо подойти к транспорту на расстояние менее 200 метров и включить (Shift-F1) специальный прибор, установленный на вашей машине. Далее, не останавливаясь, продолжайте идти в пустыню позади транспорта. Туда кибриды высадят десант – два Shepherd, которые попытаются уничтожить захваченный вами транспорт. На одного врага натравите напарников, а вторым займитесь лично.

После их уничтожения миссия завершится.

Миссия 16

Подготовка: меняем одному из напарников Olympian на ваш бывший Knight's Apocalypse. Вы же пересаживаетесь в кабину Knight's Gorgon. Оборудовать Knight's Gorgon следует так: 2 Magneto-Fusion Assault Cannon, 2 Electro-mag Autocannons, HeavyTurbine Engine, Maxim Reactor, Improved Computer Suite, Medusa Shield Generator, Ceramic Armor, Ultralight Sensor, Thermal Diffusion Jammer, Alien Anti-Gravity Module.

Враги: Seeker (4), Goad (4), Adjudicator (3), Shepherd (3), Executioner (1), Bolo (2).

Стоит ввести вас заранее в курс дела. Начиная с этой миссии и до самого конца игры, вы не сможете сохраняться, менять или осуществлять переоснащение вашей боевой машины. Все повреждения, полученные вами во время боев, будут полностью отремонтированы по окончании миссии. Также будет полностью восстановлен боезапас для ракетных установок или автопушек. Однако, если вы потеряете оружие, то в следующей миссии вам придется воевать без него. Так что следите внимательно за состоянием своей машины. Лучше переиграть миссию, чем оказаться в самом последнем сражении с недостаточной огневой мощью, уж поверьте мне на слово.

Теперь конкретно о миссии. Во время приземления вас и ваших напарников разбросало. Необходимо собрать вместе весь отряд и спасти Icehawk – его машина не может выбраться из десантной капсулы. Для начала уничтожьте парочку слабых кибридов и идите на северо-запад к первому из напарников. Когда окажетесь достаточно близко, дайте ему приказ следовать за вами. Теперь идите на северо-восток за вторым напарником. Прихватив и его, идите к третьему напарнику (на юго-западе). Почему сразу не дать команду всему отряду объединиться? А потому, что в этом случае за третьим напарником увяжутся кибриды, которые могут его здорово потрепать. Эти кибриды вам встретятся по пути, но втроем вы их легко уничтожите.

Когда соберете весь отряд, идите к капсуле Icehawk. Далее вам предстоит перехватывать и уничтожать кибридов, которые будут атаковать капсулу. Если Icehawk будет убит, миссия провалится.

Миссия 17

Враги: Platinum Guard Adjudicator (4), Platinum Guard Executioner (2).

Тут все еще проще – бегите рядом с Icehawk и уничтожайте врагов, которых встретите. Учтите, что командовать своими напарниками вы уже не сможете – они будут воевать автоматически. Но не волнуйтесь, они будут держаться рядом и помогать вам.

Миссия 18

А вот и она, последняя решающая битва. Командовать напарниками или Icehawk вы не можете, так что просто бегайте рядом и помогайте им расправляться с врагами. Как только придет радиосообщение от Icehawk о том, что времени не остается, бегите к навигационной отметке (она всего одна). Вы увидите кратер, на дне которого затаился сам главный кибрид – Прометей. Уничтожить его – ваша личная задача, помогать вам никто не будет. Учтите, если вы слишком долго будете топтаться у входа в кратер, то время, отпущенное на выполнение задания, кончится, и вы проиграете. С другой стороны, спешить с самого начала боя тоже не следует – если вы атакуете врага до получения радиосообщения от Icehawk, то Прометей будет вооружен исключительно сильным оружием. Если же вы пойдете в бой после получения сообщения, то его вооружение будет значительно слабее. Судя по всему, вооружение Прометея в последнем случае выбирается случайным образом и не зависит от того, какое вооружение стоит на вашей машине.

Бой с Прометеем имеет смысл вести таким образом: сначала сойтись в обмене выстрелами (ваше оружие при этом должно стрелять залпами), далее, когда Прометей пробежит мимо, быстро развернуться на месте (задний ход + клавиша поворота) и продолжать поливать его огнем. Когда верхняя часть Прометея взорвется, не радуйтесь преждевременно – необходимо добить гада, причем у него еще останется пара пушек, укрепленных на нижней части корпуса. Но это уже не то.

Уничтожайте мерзавца и празднуйте победу.

Впрочем, победу ли? И что это за история с «бессмертным разумом» в голове Харабека? Видать, продолжение неизбежно.

И это есть хорошо.

Кампания за кибридов
Миссия 1

Подготовка: берите Goad, вооружение меняйте на 2 Blink Gun, а в качестве специального оборудования берите Auxilary Power Source и ECM Jammer.

Враги: Talon (3), Disrupter (1),

Minotaur (1).

Довольно хлопотная миссия, т.к. вы один и слабый, а врагов много. Первым делом уложите Talon, который бежит к вам – это не вызовет проблем. Далее идите к навигационной отметке 001. По дороге вам встретится танк Disrupter, с которым постарайтесь расправится побыстрей. Далее уничтожьте все здания у навигационной отметки и идите к отметке 002. Там в кратере увидите транспорт и два грузовика, спешащих к нему. На грузовики не обращайте внимания, палите по транспорту. Он взлетит, а вы бегите следом за ним и стреляйте. В это же время за вами погонится Minotaur, который до этого был невидимым и таился в кратере позади транспорта. Когда транспорт взорвется, оторвитесь от Minotaur на 600-800 метров, разворачивайтесь и давайте задний ход, а сами палите по врагу. Minotaur на данном этапе для вас крайне опасен из-за своего вооружения, так что не давайте ему приблизиться – на дальнем расстоянии он все время промахивается. Рано или поздно ваши пушки его доконают – ведь они пробивают сквозь щиты. Есть, правда, и другой способ победить – быстро сблизьтесь с Minotaur и забегите сзади. Он движется и поворачивается медленнее, чем вы, так что можно все время держаться в тылу и поливать его огнем безо всякой опаски. Однако выполнить сей маневр непросто – враг постоянно будет пытаться «сорваться с крючка» и, если ему это удастся – вам конец, т.к. в ближнем бою он намного сильнее вас.

Когда закончите с Minotaur, вернитесь к навигационной отметке 002 и добейте грузовики. Далее идите к отметке 003. Там стоит пушка ПВО и бегают два Talon. Покончить с ними можно либо расстреляв с вершины горы, у подножия которой они бегают (для этого вам надо встать на самой кромке склона), либо выманив их по одиночке (один на один они вам проигрывают при честном размене выстрелами). Далее взорвите пушки и вызывайте Nexus (клавиши Shift+F1).

Миссия 2

Подготовка: все то же, как и в прошлый раз.

Враги: Gorgon (1) и много сторожевых башен.

Осторожно идите к первой навигационной отметке. По дороге увидите справа лагерь людей и Gorgon, который тут же пойдет на вас в атаку. Атаковать он будет в основном ракетами, так что включите ECM, иначе превратитесь в груду металлолома за считанные секунды. Тактика борьбы с Gorgon такова: дайте задний ход и аккуратно обстреливайте врага своими пушками. Главное – не спешите стрелять (тогда очень быстро израсходуете запас энергии) и не давайте врагу приблизиться к вам ближе, чем на 600 метров (тогда он не будет попадать по вам лазерами). Схватка будет долгой, но рано или поздно вы Gorgon уничтожите. Да, учтите еще одно – как только враг окажется рядом с Nexus (возле которого началась миссия), он может позабыть о вас и начнет обстреливать Nexus. В этом случае приблизьтесь к противнику и отвлеките его на себя – вам нельзя потерять Nexus.

Когда закончите с Gorgon, идите к лагерю людей, откуда он пришел, и взорвите там все. После этого продолжите свой путь к навигационной отметке. Скоро увидите вход в туннель. Смело входите и расстреливайте закрытые ворота. Внутри вас ждут сторожевые башни, но их вы уже обесточили. Зато когда выйдете из туннеля - окажетесь под обстрелом ракетных башен. Основная опасность – башня справа от выхода, которую вы первоначально не видите (ее скрывает стена). Действуем так: выскочили, выстрелили разок – и тут же задний ход. После того, как ракетный залп ударит по стене, снова выскакивайте и повторяйте процедуру. Ликвидировав эту башню, займитесь другими. Тут все просто – держитесь на расстоянии 600 метров, и башни стрелять не будут, а ваши пушки их без труда достанут. Далее – идите к навигационной точке и там взорвите все контейнеры. Если хотите расправиться с обоими транспортными кораблями, то просто стойте на посадочной площадке и ждите, пока они приземлятся и станут легкой добычей.

Когда уничтожать станет нечего, возвращайтесь назад, к Nexus.

Миссия 3

Подготовка: берите двух помощников. Того, у которого характер Precision Tactician, сажайте в Seeker и вооружите 2 Electro-Mag Autocannons. Другой, с характеристикой Agressive Atacker, пускай сидит в Goad, снабженный 2-мя Twin Lasers.

Обязательно убедитесь, чтобы у всех стояли ECM!

Враги: Talon (2), Minotaur (2), Paladin (1).

Сначала идите к навигационной точке 001. Первыми вас обнаружит и атакует парочка Talon, с которыми вы без труда справитесь. Когда закончите с ними, осмотритесь внимательно и обнаружите идущих к вам двух Minotaurs. Врубайте задний ход и поливайте одного из супостатов огнем. Напарникам прикажите держаться рядом с вами, не то в бой пойдут и бесславно погибнут. Учтите, что враги неодинаково вооружены – у одного есть только лазеры, а у другого – еще и Electro-Magnetic Cannons (он будет стрелять по вам голубыми шарами). Немного потрепав одного врага своими пушками, напускайте на него напарников и сами им помогайте. Далее переходите ко второму Minotaur. Лучше всего вам забежать ему за спину и оттуда безнаказанно обижать, благо ваша маневренность это позволяет.

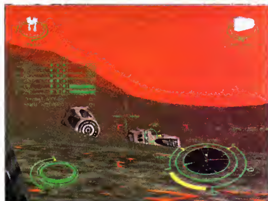
Закончив с Minotaurs, вернитесь к точке 001 и все там взорвите. Далее идите к точке 002. Там стоит танк Paladin, стреляющий ракетами, но вам он не опасен, благо у всех есть ECM (только не забудьте включить свой!). Уничтожьте танк и взрывайте все здания. И спокойно возвращайтесь к Nexus.

Миссия 4

Подготовка: у вас появилась возможность выбрать еще одного напарника из двух кандидатов. Берите того, у кого характеристики выше. Его сажайте на Goad, дайте 2 Bink Guns, ECM, Auxilary Power Source. А на свою машину установите 2 Blasters.

Враги: Basilisk (2), Minotaur (2), Disrupter (1), Talon (3).

Несмотря на количество врагов, это довольно простая миссия. С самого начала вам пришлют новый приказ – оборонять Nexus. Бегите к новой навигационной отметке и начинайте бой. Тут никаких особых советов нет – на одного из врагов натравливаете всех ваших напарников, сами атакуете другого, стараясь забежать сзади. Враги будут подходить группами, поэтому на вашей стороне всегда будет численное преимущество.



Миссия 5

Подготовка: пересаживайтесь на Shepherd и вооружите его 2 Blasters и 2 Electro-Mag Autocannons. Также поставьте на своего железного коня ECM и Laser Target Designator. Того из напарников, что был на Seeker, пересадите в освободившегося Goad и дайте 2 Electro-Mag Autocannons.

Враги: Basilisk (1), Minotaur (2), Apocalypse (2), Paladin (1), Talon (может быть 3 или 5) и, в некоторых случаях, Gorgon (1).

А теперь работенка у нас будет веселее. Бегите к первой навигационной точке, принимая немного влево. Как только увидите лагерь людей и транспорты, остановитесь (если вы правильно вышли на позицию, то слева от вас будет склон горы). При помощи Laser Target Designator «пометьте» ближайшую орудийную башню (клавиша S, и помните, что, в отличие от аналогичной аппарату-

ры у людей, система наведения артиллерии кибридов способна действовать на расстоянии, превышающем 1100 метров, но при этом вы не можете переключаться на другую цель, иначе снаряды уйдут мимо первой цели). Как только сторожевая башня взорвется, «пометьте» следующую. Когда взорвется и она, всех напарников пускайте в атаку на ближайшего врага и включайте полную скорость. Очень скоро транспортные корабли начнут взлетать, до этого момента вам необходимо успеть взорвать три из них. Учтите, что кроме ближайшего к вам Basilisk, на базе есть еще Minotaur (рядом с двумя транспортами слева впереди) и Apocalypse, который сидит без движения рядом с серыми цистернами для топлива. Если вы будете действовать быстро, то успеете помочь вашим парням взорвать Basilisk, после чего переключите их на Minotaur, а сами быстренько взрывайте транспорты. Как только закончите с ними, не обращайте внимания на Minotaur, а бегите прямиком к цистернам, чтобы успеть расстрелять Apocalypse, пока тот не встал и не начал сражаться.

Между тем, с базы людей в бега пустится конвой из нескольких грузовиков. Когда все активные враги поблизости будут уничтожены, бегите за конвоем и всех истребите, после чего возвращайтесь к базе людей. Уничтожьте прибывшее подкрепление в виде Apocalypse и Paladin, далее взорвите все, что можно взорвать внизу, но не поднимайтесь на склон горы впереди, где стоят еще несколько зданий! Если вы это сделаете, то вам придется драться с исключительно сильным противником – Gorgon. Но если вы не будете подниматься к базе, а обойдете ее слева по склону горы, держась от зданий на почтительном расстоянии, то Gorgon не появится, и вам будут досаждать появляющиеся поодиночке Talon, с которыми ваши напарники справятся безо всякого труда. Что же касается оставшейся базы врага, то, оказавшись на безопасном расстоянии, воспользуйтесь для ее разрушения артиллерийской поддержкой.

Миссия 6

Подготовка: поставьте на свой Shepherd 4 Electro-Mag Autocannons или 4 Autocannons плюс Universal Ammo Pack. Вооружение ваших напарников тоже поменяйте – поставьте на двух Goad по одному Heavy Blaster. Все остальное – без изменений.

Враги: Paladin (1), Minotaur (5), сторожевые башни (4).

У вас есть возможность в разделе Objectives выбрать место высадки. Выбирайте первое – самое близкое к лагерю противника. В данном задании вы поначалу ограничены во времени – необходимо взорвать 4 электрогенератора за пять минут. Поэтому очень важно добраться до базы людей как можно быстрее.

С самого начала вас атакует танк Paladin – натравите на него напарников, а сами поворачивайте направо – оттуда наступает Minotaur. Обменяйтесь с ним несколькими выстрелами, пока ваши напарники не закончат с танком и не переключатся на Minotaur. Вы же бегите к базе и начинайте уничтожать сторожевые башни и электрогенераторы. Тем временем, прибегут еще четыре Minotaurs, так что вам надо быстренько заканчивать с генераторами и бежать на помощь своим. Когда закончите со всеми врагами, окончательно разорите базу людей и идите к навигационной точке 002.

Миссия 7

Подготовка: у вас теперь есть еще один Shepherd – дайте его тому из своих напарников, у которого самые высокие характеристики. Вооружение оставьте то, что дают по умолчанию.

Враги: Suppressor (1), Paladin (5), Myrmidon (1), Disrupter (1).

Ваша задача – догнать и уничтожить все грузовики, которые вам попадутся. Особых проблем с отысканием этих грузовиков не будет, а вот их охрана может вызвать у вас некоторые сложности.

К счастью, сражаться с вами они будут поодиночке или парами. Лишь в самом конце, рядом с базой людей, вам придется разбираться с целым отрядом танков. Впрочем, главная проблема даже не в этом, а в том, что один-два грузовика могут под шумок смыться. Так что, пожалуйста, не теряйте бдительности!

Миссия 8

Подготовка: все, как и в прошлый раз.

Враги: Gorgon (1), Basilisk (1), Talon (5), Minotaur (2).

Враги вам встретятся еще до того, как дойдете до навигационной точки. Но справиться с ними будет легко ввиду численного преимущества. Зато когда приблизитесь к цели, действуйте осторожно - база представляет собой ловушку: помимо сторожевых башен, ее охраняют несколько боевых машин, которые прибегут, стоит вам только немного углубиться под крышу базы. Зайти же туда вам придется, иначе не уничтожить контейнеры с оборудованием людей (цель миссии).

К счастью для вас, враги не очень сильны, но уничтожить их надо быстро, ибо через пару минут после появления первой группы прибудет вторая, состоящая из двух тяжеловооруженных машин. Вот они – весьма опасны, особенно если кто-то из членов первой группы остался в живых и будет путаться у вас под ногами.

После уничтожения врагов взорвите все контейнеры внутри базы и пушку системы ПВО.

Миссия 9

Подготовка: пересаживайтесь на Adjudicator, вооружите его 2 Blasters, 2 Electro-Mag Autocannons, добавьте Universal Ammo Pack и не забудьте ECM. Свой старый Shepherd (не меняя вооружение) отдайте одному из напарников, который воевал на Goad. Того же Goad, который останется пока в боевом строю, вооружите 2 Twin Laser.

Враги: Talon (4), Minotaur (1), Basilisk (1), Gorgon (1), Knight's Apocalypse (1), Knight's Myrmidon (2), Knight's Basilisk (1).

У вас снова есть возможность выбрать район высадки. Выбирайте первый вариант, так проще будет разобраться с врагами.

С самого начала осторожно идите вперед и парой выстрелов привлеките внимание врагов, сторожащих сооружения рядом с навигационной точкой 001. Дайте задний ход, выманивая врагов на себя - этим вы лишите их огневой поддержки сторожевых башен базы. Когда разделаетесь с врагами, расстреляйте все сооружения у точки 001. Далее идите не налево, к точке 002, а прямо вперед. Там есть еще одна база, которую охраняет весьма сильная команда. Повторите маневр выманивания противника, далее первым делом уничтожьте шагающие машины и только потом принимайтесь за танк – он не столь опасен. Зачистите район и идите к точке 002. Там тоже придется немного повоевать, но все основные силы противника уже уничтожены, поэтому проблем у вас не возникнет. После уничтожения генератора у точки 002 миссия завершится очередной вашей победой.

Миссия 10

Подготовка: последнего вашего Goad меняйте на танк Recluse, который вооружите 3 Twin Lasers. Делается это потому, что Goad в большинстве случаев гибнет в этом бою из-за мощного вооружения людей, а терять пилота, уже поднабравшегося опыта, весьма нежелательно.

Враги: Basilisk (2), Minotaur (2), Gorgon (2), Knight's Apocalypse (1), Knight's Myrmidon (3).

Несколькими точными выстрелами бластеров привлеките внимание врага, бегающего впереди. Он увяжется за вами, а на помощь ему бросятся еще два защитника базы. Ваша задача – выманить их в «овраг», потому что в этом случае их будет видно издалека, следовательно, и стрелять будет удобно. Кроме этого, нет опасности попасть по зданиям базы. Здания же вам нужны для захвата пленных. Победить будет достаточно просто – втроем ваши напарники пусть атакуют одного врага, а вы стреляйте по второму (он, как правило, не обращает на вас внимания, стреляя по напарникам). Если вы справитесь со своей целью раньше, то помогите напарникам. Если шустрее будут они, то натравите их на

своего противника. Далее все вместе уничтожьте третьего врага и идите к базе. Приблизьтесь к зданиям на метров на 250 и просканируйте их (клавиша I). Если вам сообщат, что перед вами военное здание - взрывайте его. Если же придет сообщение об обнаруженных в здании людях, не стреляйте, а просто переходите к следующему.

Закончив с базой около навигационной точки 001, идите к точке 002.

Там вас ждет несколько довольно неприятных боев с защитниками, но ничего особенно не случится. Главное – не спешите наступать, старайтесь уничтожать противника по частям (отдельными группами), благо это весьма просто сделать.

Если при приближении к точке 002 вы наткнетесь на патруль Apocalypse при поддержке танка, вступите с ними в бой. Вам сообщат по радио, что элемент внезапности утерян, но не волнуйтесь – ничего страшного не произошло. Просто не приближайтесь к самой базе, пока будете сражаться с патрулем, и охраняющие базу машины людей не вступят в бой. Разделавшись с патрулем, выманите с территории базы защитников и перебейте их вдали от зданий, чтобы случайно не уничтожить сооружение с людьми внутри (ваши напарники в пылу боя порой склонны переусердствовать). После победы просканируйте здания у точки 002, пока не придет сообщение, что нужное количество людей обнаружено. Взорвите военные здания, и миссия пройдена.

Миссия 11

Подготовка: пересадите напарника на новенький Shepherd со стандартным вооружением. В остальном все остается без изменений.

Враги: Paladin (1), Myrmidon (2), Minotaur (2), Knight's Basilisk(2), Knight's Gorgon (1).

Очень простая миссия. Ваша задача – не дать людям взорвать Nexus. Скорость у Nexus невелика, так что его всегда можно быстро нагнать, даже если вы сильно замешкаетесь, сражаясь.

С самой первой секунды дайте вашим напарникам приказ защищать Nexus (для этого выберите его в качестве цели и отдайте соответствующую команду через меню, вызываемое клавишей F4). Сами пока держитесь справа и немного впереди Nexus. Не успеете вы доехать до навигационной точки 001, как на вас нападут несколько танков. Вы без труда справитесь с ними.

Нагоните Nexus, но теперь держитесь слева и чуть сзади. Рядом с точкой 002 противник попытается взять вас в клещи – пара Minotaurs атакует сзади слева (там, где вы), а пара Knight's Basilisk через несколько секунд нападут спереди справа. Помогите вашим напарникам уничтожить хотя бы одного Minotaur (второго они и сами быстро добьют), после чего бегите разбираться с Basilisk'ами. Они не успеют причинить Nexus особого вреда, так как будут уничтожать танки конвоя.

Когда закончите с ними, конвой получит приказ идти к точке 003 для эвакуации. Там вас поджидает Knight's Gorgon, но он всего один, а вас – целых четверо, так что шансов у противника никаких.

Миссия 12

Подготовка: вот тут, как говорится в известном анекдоте, есть два варианта. Первый: вы пересаживаетесь на Executioner, которого вооружаете 2 Heavy Blasters, 2 Shrike 8-Pack (а еще лучше, 2 Pit Viper 12-Pack, если таковые у вас есть), Universal Ammo Pack, Thermal Diffusor. Неудобство этого варианта – вам почти не удастся повоевать самому, так как Executioner слишком медлителен, и напарники успеют сделать дело сами. Преимущество – хорошие защита и огневая мощь. Вариант второй: берите Shepherd, оснастите его Kappa Heavy Agility Engine, Delta Reactor, Cybrid Advanced System Control, Zeta Shield Generator, Crystaluminum Armour, Cybrid Motion Sensor, Auxilary Power Source, Thermal Diffusor. Вооружение – 2 Blasters (на нижние точки крепления), 2 Electro-Mag Autocannons. Неудобства этого варианта: не лучшая защита и средняя огневая мощь. Преимущества: высокая скорость и маневренность (благодаря чему вы успеете обменяться парой выстрелов с противником, пока напарники будут подтягиваться). В принципе, второй вариант рассчитан на любителя пострелять, а первый – на тех, кто предпочитает перестраховаться.

В любом случае, бывшего своего Adjudicator передайте напарнику.

Враги: Basilisk (2), Minotaur (3), Gorgon (1), Knight's Basilisk (2), Knight's Myrmidon (1), Knight's Apocalypse (1), Knight's Gorgon (1).

Все просто. Почти сразу же вы получите сообщение от артиллеристов о готовности начать артобстрел. Давайте "добро" – чем раньше они начнут, тем легче вам будет потом уничтожить храмы людей (так как часть храмов взорвут артиллеристы).

Далее идите к навигационной точке 001, уничтожая все машины противника, которые вам встретятся. В точке 001 найдите под навесом статую, после чего внимательно ознакомьтесь с ходом выполнения поставленных задач (F12). Если вы уничтожили все боевые машины врага, то пока не взрывайте статую (это закончит всю миссию), а ликвидируйте храмы и транспорты. Потом вернитесь и разнесите статую на куски.

Если же вдруг вам никак не удается уничтожить все боевые машины противника, то придется немного порыскать вокруг зданий рядом с навигационной точкой 001. Как правило, враги шатаются именно там.

Миссия 13

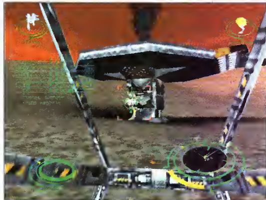
Подготовка: весьма рекомендую выбрать Shepherd (комплектация и вооружение – см. предыдущую миссию). На этот раз вам особенно пригодится маневренность.

Враги: Banshee (2), Minotaur (4), Gorgon (1), Talon (1), Apocalypse (1), Disruptor (1), Myrmidon (1), Knight's Talon (2), Knight's Gorgon (1).

Вам вновь предстоит эскортировать Nexus. Только в этот раз цель – довести Nexus до базы людей и не дать людям уничтожить Nexus.

Первыми врагами, которых вы встретите, будут парочка Banshee. Сбивать их не обязательно, т.к. они просто пролетят над вашими головами и скроются вдали. Их «задача» – отвлечь ваше внимание на себя, чтобы идущий вслед за ними отряд людей мог беспрепятственно напасть на Nexus. Поэтому плюньте на Banshee и приготовьтесь лучше к бою с наземным отрядом.

Кроме этого отряда, вам придется



иметь дело и с охраной базы у точки 001. Там главное – не дать вашим напарникам уничтожить сторожевые башни. Дело в том, что Nexus (по которому, кстати сказать, башни не стреляют) по прибытии в точку 001 перепрограммирует башни, и они станут стрелять по машинам людей. Но на перепрограммирование уйдет некоторое время, в течение которого ваши увлеченные боем напарники могут начать атаковать башни. Чтобы этого не случилось, постоянно натравливайте напарников на врагов, а когда те будут полностью уничтожены, отбегите от базы метров на 800 и созовите всех напарников к себе.

После перепрограммирования башен ведите весь отряд к Nexus и готовьтесь к обороне – вам предстоит отбить несколько атак. Самой неприятной будет последняя, когда на вас нападут два Knight's Talon и один Knight's Gorgon. Не забудьте, что сторожевые башни на вашей стороне. Держитесь рядом с ними, и вам обеспечена некоторая огневая поддержка.

Миссия 14

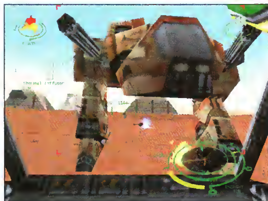
Подготовка: рекомендую пересесть в Executioner, а свой Shepherd передать

напарнику.

Враги: Caапоп's Basilisk (1), Knight's Minotaur (2), Knight's Basilisk (1), Knight's Talon (3), Knight's Paladin (3), Knight's Apocalypse (3).

Это – самая сложная для прохождения миссия за кибридов. Противник атакует группами по трое, причем вооружение у людей не уступает, а даже превосходит ваше. Кроме этого, стрелять будут в первую очередь именно по вам, игнорируя ваших напарников. Впрочем, это имеет и свои плюсы, которыми стоит воспользоваться. Пересев в Executioner, вы получите машину пусть и неповоротливую, зато исключительно хорошо бронированную. Пару прямых попаданий вражеских ракет вы перенесете, а тем временем ваши напарники успеют кое-кого из недругов разобрать на запчасти и даже перебить номера кузовов :).

Теоретически выиграть можно и на Shepherd – в этом случае вам надо бегать, уворачиваясь от ракет. Однако этот вариант, на мой взгляд, излишне труден. Впрочем, решать вам.



Итак, миссия началась. Идите к навигационной точке 001. Как приблизитесь к ней на расстояние порядка 1500 метров, получите радиосообщение. Не обращайте на него внимания, а продолжайте движение. Когда до точки 001 останется метров триста, включите «бинокль» (систему дальнего обзора, клавиша Z) и осмотрите склон горы справа от точки 001. Увидите призрачный силуэт – это злобные враги наступают под прикрытием системы невидимости. Давайте задний ход и наводите на супостата ракеты. Не спешите отдавать приказ напарникам атаковать – пусть противник подойдет поближе. Ну а дальше – палите изо всех пушек и пускайте ракеты прямой наводкой (без захвата цели). Если вам повезет, то, охваченный жаждой вашей крови, противник не ответит на выстрелы ваших напарников и будет быстро уничтожен. Если не повезет, придется переигрывать миссию – Кэнон Везерс исключительно силен на своем Basilisk в ближнем бою.

Расправившись с первой группой врагов и Везерсом лично, вы можете просто вызвать десантный корабль, и миссия будет закончена. Но если есть еще желание подраться, а повреждения незначительны, то не спешите. Через минуту вас навестит следующая группа неприятеля в составе тройки Knight's Talon. Далее придется иметь дело с тремя танками, которые попрут с вершины горы, откуда появился самый первый отряд врагов. Ну, а на десерт вас порадуют своим визитом самые неприятные противники – трио Knight's Apocalypse. Неприятны они тем, что вооружены ракетами, которые весьма бойко используют при каждом удобном случае.

После победы вызывайте десантный корабль (Shift-F1).

Миссия 15

Подготовка: берите Shepherd, если хотите принять участие в боевых действиях или оставайтесь на Executioner, если желаете просто посмотреть на войну.

Враги: Metagen Shepherd (2), Metagen Seeker (2), Metagen Goad (2), Metagen Adjudicator (1), Knight's Paladin (2), Knight's Disruptor (1), Knight's Myrmidon (1), Knight's Gorgon (1), Knight's Banshee (1).

Мятежники Metagen потихоньку идут к вам, но вы не спешите встречаться с ними. Дело в том, что справа от вас находится город, который очень хорошо защищен сторожевыми башнями, а мятежники свернут к нему. Пусть по ним постреляют сторожевые башни.

Вам же надлежит, в первую очередь, ликвидировать еще одного Metagen, приближающегося к вам слева. Когда взорвете его, поверните к городу – теперь предстоит перехватить конвой неприятеля, движущийся по дороге под прикрытием танка. Тут главное – стрелять по грузовикам с большого расстояния, иначе можете попасть под огонь сторожевых башен города. Танк, конечно, поедет разбираться, но что такое один танк против вас четверых?

Ликвидировав конвой, двигайтесь налево, к посадочной площадке, где стоит Knight's Dropship. Уничтожьте его, потом – стоящий немного в стороне Knight's Banshee.

Между тем, остатки отряда Metagen минуют город и пойдут в атаку на вас. Однако кое-кого из них уже подстрелили сторожевые башни, так что опасности они практически не представляют.

Миссия 16

Подготовка: рекомендую Shepherd либо Adjudicator.

Враги: Disrupter (2), Basikisk (1), Avenger (1), Olympian (1), Emancipator (1), Knight's Disrupter (1), Knight's Minotaur (2), Knight's Apocalypse (4), Knight's Gorgon (1), Outrider Emancipator (1), Outrider Dreadlock (1).

С самого начала миссии прямо спереди к вам приближаются три невидимых танка. Но атака происходит днем, и на фоне песка вы легко заметите их силуэты. Они не станут стрелять, пока не приблизятся вплотную, так что у вас есть возможность взорвать один или даже два до начала реального боя. Главное – возьмите танк на прицел, и только потом приказывайте напарникам атаковать (сами они танк не видят).

Далее идите вперед. Увидите 2 Adjudicator и 1 Shepherd, которые атакуют лагерь людей. Приблизьтесь к ним и помогите справиться с врагами. Конечно, всех троих скоро убьют, но и вы успеете без потерь в своем отряде уничтожить врагов. Однако будьте осторожны – сторожевые башни лагеря людей вооружены Magneto-Fusion Assault Cannon. Поэтому не давайте вашим напарникам увлекаться, а собирайте их вокруг себя и отступайте. Кроме этого, враги вскоре совершат атаку с тыла – прибегут несколько средних боевых машин, с которыми вам будет легко справиться (при условии, что сторожевые башни по вам не стреляют). Уничтожив непрошеных гостей, осторожно приблизьтесь к лагерю людей на 1000 метров и своими Blasters расстреляйте сторожевые башни. Теперь ждите – вам пришлют несколько боевых машин в качестве подкрепления. Когда они прибудут на место, несколькими выстрелами привлеките внимание боевых машин людей, оставшихся на базе. Те побегут в бой, и вы их легко уничтожите за счет численного превосходства.

Настало время посетить сам лагерь. В глубине его стоит пара башен: на одну направьте напарников, другую уничтожайте сами. Далее предстоит схватка с парой Apocalypse, после чего уничтожайте все лагерные сооружения и празднуйте победу.

Миссия 17

Подготовка: можете оставаться в Shepherd или пересесть в Adjudicator. Но только не садитесь в Executioner – в этом бою вам важна скорость, а не огневая мощь.

Неправдоподобно легкая миссия. Главное – действовать осторожно. С первых же секунд дайте задний ход. Отойдя немного, прикажите напарникам остановиться. Дальше двигайтесь вперед один, осторожно и медленно. Как только подойдете к склону холма впереди, снизьте скорость почти до нуля и включите «бинокль». Далеко впереди увидите руины храма. Среди колонн заметите силуэты врагов. Возьмите одного из них на прицел (все равно, кого) и дайте пару выстрелов. Как только враги зашевелятся, во весь дух бегите к своим. Потом разворачивайтесь и, когда неприятель покажется на склоне, посылайте своих напарников в бой. Далее постоянно маневрируйте – враги (в особенности, Харабек на своем танке) будут рваться к вам, так что в драку сами не лезьте. Ваше дело – командовать, чтобы напарники нападали на отдельных врагов, а не распыляли свои силы. Остальное – дело везения.

CHEATS

African Safari

Дополнительные деньги

Поместите курсор мышки в верхний левый угол экрана и нажмите “Ctrl+4”. Коды необходимо вводить непосредственно во время игры.

HUGEGUNS - бесконечное количество боеприпасов

VULTURE - режим полета

HGWELLS - частичная невидимость

FLAGALL - пометить всех не лицензированных животных

FLAGEVERY - пометить всех животных

GPS - пометить текущую позицию

Baldur's Gate

В любом текстовом редакторе (например, Notepad) откройте файл Baldur.ini, который находится в том каталоге, куда вы проинсталлировали игру. Добавьте линию Cheats=1 в разделе [Game Options], сохраните файл и запустите игру. Во время игры нажмите Ctrl-Tab чтобы вывести консоль, в которой вам предстоит вводить набирать читы. Наберите коды таким образом, как они прописаны ниже, нажимая после каждого кода Enter.

Cheats:Midas(); - получить 500 золотых

Cheats:CriticalItems(); - получить все предметы, необходимые для выполнения главного квеста

Cheats:DrizztDefends(); - появление дружелюбного Drizzt

Cheats:DrizztAttacks(); - появление враждебного Drizzt

Cheats:TheGreatGonzo(); - появление десяти дружелюбных цыплят-берсеркеров

Cheats:CowKill();.- создается заклинание Cow Kill, если поблизости находится свободная корова

Cheats:ExploreArea(); - открывается вся карта

Cheats:FirstAid(); - в инвентори добавляется Scroll Of Stone To Flesh, 5 Potions Of Healing и 5 Antidotes

CLUAConsole:SetCurrentXP("[число]") - устанавливает количество experience points у всех членов партии, указанное вами в квадратных скобках

CLUAConsole:EnableCheatKeys() - включает “читерские клавиши”

CLUAConsole:CreateCreature ("[имя существа]") - появляется существо или NPC, указанный вами в квадратных скобках

CLUAConsole:CreateItem("[имя предмета]") - создает предмет, указанный вами в квадратных скобках

Список “читерских клавиш”

Для того, чтобы ими воспользоваться, необходимо ввести код “CLUAConsole:EnableCheatKeys()”.

[Ctrl] + B - просмотреть финальную видео вставку

[Ctrl] + S - выбор видео вставки

[Ctrl] + A - просмотр выбранной видео вставки

[Ctrl] + D - просмотреть игровую статистику

Имена монстров или NPS

Размер имени, вводимого в “CLUAConsole:CreateCreature(“[name]”)” не должен превышать шесть символов. Если же оно больше, то пишутся первые шесть символов. Перед экспериментами с созданием NPS и монстров лучше сохранитесь - игра может зависнуть.

Примеры создания монстров и NPS

Gibberling
CLUAConsole:CreateCreature(“Ray”)

Khalid
CLUAConsole:CreateCreature(“Khalid”)

Jaheira
CLUAConsole:CreateCreature(“Jaheir”)

Noober
CLUAConsole:CreateCreature(“Noober”)

Rufie
CLUAConsole:CreateCreature(“Rufie”)

Flaming Fist Mercenary
CLUAConsole:CreateCreature(“Flame”)

Angelo
CLUAConsole:CreateCreature(“Angelo”)

Guard
CLUAConsole:CreateCreature(“Guard”)

Ogre Mage
CLUAConsole:CreateCreature(“Droth”)

Flaming Fist wizard
CLUAConsole:CreateCreature(“Flamwiz”)

Dilos
CLUAConsole:CreateCreature(“Flma13”)

Drizzt
CLUAConsole:CreateCreature(“Drizzt”)

Elminster
CLUAConsole:CreateCreature(“Elmins”)

Список имен предметов

Для примера:
“CLUAConsole:CreateItem(“AMUL01”)” создает Necklace of Missiles.

+1 CHR manual	BOOK07
+1 CON manual	BOOK03
+1 DEX manual	BOOK05
+1 INT manual	BOOK06
+1 STR manual	BOOK04
+1 WIS manual	BOOK08
Acid Arrow	AROW04
Agannazar's Scorcher	SCRL1B
Agni Mani Necklace	AMUL06
Amulet of Metaspell Influence (+1 2nd level spell)	AMUL16
Amulet of Protection +1	AMUL14
Andar Gem	MISC22
Angel Skin Ring	RING16
Animate Dead	SCRL2D
Ankheg Plate Mail	PLAT06
Ankheg Shell	MISC12
Antidote	POTN20
Antidote	POTN32
Aquamarine Gem	MISC33
Armor	SCRL67
Arrow	AROW01
Arrow +1	AROW02
Arrow +2	AROW11
Arrow +2	AROW1A
Arrow of Biting	AROW05
Arrow of Detonation	AROW06
Arrow of Fire	AROW08
Arrow of Ice	AROW09
Arrow of Piercing	AROW10
Arrow of Slaying	AROW03
Arrow or Dispelling	AROW07
Bandit Scalp	MISC86
Bastard Sword	SW1H01
Bastard Sword +1	SW1H02
Bastard Sword +1, Shapeshifters	SW1H03
Battle Axe	AX1H01
Battle Axe +1	AX1H02
Battle Axe +2	AX1H03
Black Opal	MISC38
Blindness	SCRL71
Bloodstone Amulet	AMUL13
Bloodstone Gem	MISC20
Bloodstone Ring	RING15
Bluestone Necklace	AMUL05
Blur	SCRL85
Bolt	BOLT01
Bolt +1	BOLT02
Bolt +2	BOLT06
Bolt of Biting	BOLT04
Bolt of Lightning	BOLT03
Bolt of Polymorphing	BOLT05
Boo	MISC84
Boots of Avoidance	BOOT04
Boots of Grounding	BOOT05
Boots of Speed	BOOT01
Boots of Stealth	BOOT02
Boots of the North	BOOT03
Bottle of Wine	MISC61
Bowl of Water Elemental Control	MISC53
Bracers	BRAC05
Bracers of Archery	BRAC04
Bracers of Defense AC 6	BRAC03
Bracers of Defense AC 7	BRAC02
Bracers of Defense AC 8	BRAC01
Broken Armor	MISC58
Broken Miscellaneous	MISC59
Broken Shield	MISC57
Broken Weapon	MISC56
Buckler	SHLD08
Buckler	SHLD09
Buckler	SHLD10
Bullet	BULL01
Bullet +1	BULL02
Bullet +2	BULL03
Burning Hands	SCRL68
Chainmail	CHAN01
Chainmail +1	CHAN02
Chainmail +2	CHAN03
Charm Person	SCRL69
Chew Toy	MISC63
Child's Body	MISC54
Chill Touch	SCRL82
Chromatic Orb	SCRL83
Chrysoberyl Gem	MISC30
Clairvoyance	SCRL1D
Cloak of Balduran	CLCK05
Cloak of Displacement	CLCK03
Cloak of Non-Detection	CLCK06
Cloak of Protection +1	CLCK01

Cloak of Protection +2	CLCK02
Cloak of the Wolf	CLCK04
Cloudkill	SCRL2E
Club	BLUN01
Color Spray	SCRL70
Composite Long Bow	BOW01
Composite Long Bow +1	BOW02
Cone of Cold	SCRL2F
Confusion	SCRL1U
Contaminated Iron	MISC87
Cure Critical Wounds	SCRL61
Cure Serious Wounds	SCRL56
Cursed Scroll of Stupidity	SCRL18
Cursed Scroll of Weakness	SCRL10
Dagger	DAGG01
Dagger +1	DAGG02
Dagger +2	DAGG03
Dagger +2, Longtooth	DAGG04
Dart	DART01
Dart +1	DART02
Dart of Stunning	DART03
Dart of Wounding	DART04
Dead Cat	MISC62
Delorna's Statue	MISC70
Detect Evil	SCRL86
Detect Invisibility	SCRL87
Diamond	MISC42
Dimension Door	SCRL1V
Dire Charm	SCRL1S
Dispel Magic	SCRL1E
Duke Eltan's Body	MISC55
Eagle Bow	BOW08
Elixir of Health	POTN17
Emerald	MISC43
Female Body	MISC79
Fire Agate Gem	MISC16
Fire Opal Ring	RING18
Fireball	SCRL1G
Flail	BLUN02
Flail +1	BLUN03
Flame Arrow	SCRL1F
Flame Strike	SCRL62
Flamedance Ring	RING17
Free Action	SCRL58
Friends	SCRL72
Full Plate Mail	PLAT04
Full Plate Mail +1	PLAT05
Garnet Gem	MISC34
Gauntlets of Dexterity	BRAC07
Gauntlets of Fumbling	BRAC08
Gauntlets of Ogre Power	BRAC06
Gauntlets of Weapon Expertise	BRAC10
Gauntlets of Weapon Skill	BRAC09
Ghost Armor	SCRL1T
Ghoul Touch	SCRL1C
Girdle	BELT01
Girdle of Bluntness	BELT03
Girdle of Piercing	BELT04
Girdle of Sex Change	BELT05
Gold Necklace	AMUL10
Gold Piece	MISC07
Gold Ring	RING10
Golden Girdle	BELT02
Golden Pantaloons	MISC47
Grease	SCRL66
Greenstone Ring	RING14
Halberd	HALB01
Halberd +1	HALB02
Halberd +2	HALB03
Haste	SCRL1H
Heavy Crossbow	XBOW01
Heavy Crossbow +1	XBOW02
Heavy Crossbow of Accuracy	XBOW03
Helm of Balduran	HELM07
Helm of Charm Protection	HELM06
Helm of Defense	HELM04
Helm of Glory	HELM03
Helm of Infravision	HELM05
Helm of Opposite Alignment	HELM02
Helmet	HELM01
Helshara's Artifact Fragment	MISC69
Hold Person	SCRL1I
Horn Coral Gem	MISC35
Horror	SCRL89
Identify	SCRL75
Idol	MISC48
Improved Invisibility	SCRL1Y
Infravision	SCRL76
Invisibility	SCRL90
Iol Gem	MISC26
Jade Ring	RING13
Jasper Gem	MISC23
Key to River Plug	MISC83
Kings Tears	MISC44
Knock	SCRL91
Know Alignment	SCRL92
Laeral's Tear Necklace (3000 gp)	AMUL12
Large Shield	SHLD05
Large Shield	SHLD15
Large Shield	SHLD16
Large Shield +1	SHLD06
Large Shield +1, +4 vs Missiles	SHLD07
Larloch's Minor Drain	SCRL84
Leather Armor	LEAT01
Leather Armor +1	LEAT02
Leather Armor +2	LEAT03
Letter	SCRL2I
Letter	SCRL2J
Letter	SCRL3D
Light Crossbow	XBOW04
Light Crossbow +1	XBOW05
Light Crossbow of Speed	XBOW06
Lightning Bolt	SCRL1K
Lock of Nymph's Hair	MISC51
Long Bow	BOW03
Long Bow +1	BOW04
Long Bow of Marksmanship	BOW07
Long Sword	SW1H04
Long Sword +1	SW1H05
Long Sword +2	SW1H06
Luck	SCRL93
Lynx Eye Gem	MISC17
Mace	BLUN04
Mace +1	BLUN05
Magic Missile	SCRL77
Magical Book	BOOK01
Male Body	MISC80
Medium Shield	SHLD03
Medium Shield	SHLD13
Medium Shield	SHLD14
Medium Shield +1	SHLD04
Melf's Acid Arrow	SCRL95
Melicamp the Chicken	MISC49
Minor Globe of Invulnerability	SCRL1Z
Mirror Image	SCRL96
Mithril Chain Mail +4	CHAN06
Monster Summoning I	SCRL1L
Monster Summoning II	SCRL2A
Monster Summoning III	SCRL2G
Moonbar Gem	MISC40
Moonblade	SW1H13
Moonstone Gem	MISC27
Morning Star	BLUN06
Morning Star +1	BLUN07
Mulahey's Holy Symbol	MISC85
Necklace	AMUL02
Necklace of Missiles	AMUL01
Neutralize Poison	SCRL59
Non-Detection	SCRL1M
Normal Book	BOOK09
Nymph Cloak	CLCK07
Oil of Firey Burning	POTN13
Oil of Speed	POTN14
Oil of Speed	POTN23
Onyx Ring	RING12
Pearl	MISC36
Pearl Necklace	AMUL11
Plate Mail +1	PLAT02
Plate Mail Armor	PLAT01
Potion of Absorption	POTN18
Potion of Agility	POTN19
Potion of Clarity	POTN21
Potion of Cloud Giant Strength	POTN06
Potion of Cold Resistance	POTN22
Potion of Defense	POTN24
Potion of Explosions	POTN26
Potion of Fire Giant Strength	POTN05
Potion of Fire Resistance	POTN02
Potion of Firebreath	POTN27
Potion of Fortitude	POTN28
Potion of Freedom	POTN45
Potion of Frost Giant Strength	POTN04
Potion of Genius	POTN29
Potion of Healing	POTN08
Potion of Healing	POTN25
Potion of Heroism	POTN09
Potion of Hill Giant Strength	POTN03
Potion of Infravision	POTN30
Potion of Insight	POTN43
Potion of Insulation	POTN31
Potion of Invisibility	POTN10
Potion of Invulnerability	POTN11
Potion of Invulnerability	POTN40
Potion of Magic Blocking	POTN33
Potion of Magic Protection	POTN34
Potion of Magic Shielding	POTN35
Potion of Master Thievery	POTN36
Potion of Mind Focusing	POTN37
Potion of Mirrored Eyes	POTN38
Potion of Perception	POTN39
Potion of Power	POTN41
Potion of Regeneration	POTN42
Potion of Stone Form	POTN46
Potion of Stone Giant Strength	POTN12
Potion of Storm Giant Strength	POTN07
Potion of Strength	POTN44
Protection from Acid	SCRL03
Protection from Cold	SCRL04
Protection from Electricity	SCRL05
Protection from Evil	SCRL78
Protection from Fire	SCRL06
Protection from Magic	SCRL07
Protection from Normal Missiles	SCRL1N
Protection from Petrification	SCRL15
Protection from Petrification	SCRL73
Protection from Poison	SCRL08
Protection from Undead	SCRL09
Quarterstaff	STAF01
Quarterstaff +1	STAF02
Rabbit's Foot	MISC88

Rainbow Obsidian Necklace	AMUL07
Raise Dead	SCRL63
Red Potion	POTN15
Resist Fear	SCRL94
Ring	RING01
Ring of Animal Friendship	RING03
Ring of Clumsiness	RING04
Ring of Energy	RING20
Ring of Fire Resistance	RING02
Ring of Folly	RING23
Ring of Free Action	RING09
Ring of Holiness	RING22
Ring of Infravision	RING21
Ring of Invisibility	RING05
Ring of Protection +1	RING06
Ring of Protection +2	RING07
Ring of Wizardry	RING08
Rogue Stone	MISC45
Ruby Ring	RING19
Samuel	MISC13
Scimitar +3, Frostbrand	SW1H15
Shadow Armor	LEAT08
Shadow Door	SCRL2H
Shandon Gem	MISC32
Shield	SCRL79
Shield Amulet	AMUL15
Shocking Grasp	SCRL80
Short Bow	BOW05
Short Bow +1	BOW06
Short Sword	SW1H07
Short Sword +1	SW1H08
Short Sword +2	SW1H09
Short Sword of Backstabbing	SW1H10
Silver Necklace	AMUL09
Silver Ring	RING11
Skull	MISC50
Skull Trap	SCRL1P
Skydrop Gem	MISC21
Sleep	SCRL81
Sling	SLNG01
Sling +1	SLNG02
Slow	SCRL1O
Small Shield	SHLD01
Small Shield	SHLD11
Small Shield	SHLD12
Small Shield +1	SHLD02
Spear	SPER01
Spear +1	SPER02
Spear +3, Backbiter	SPER03
Spell Book	BOOK02
Spell Scroll	SCRL02
Sphene Gem	MISC37
Spider Body	MISC60
Spider's Bane	SW2H06
Splint Mail	CHAN04
Splint Mail +1	CHAN05
Star Diopside Gem	MISC31
Star Saphire	MISC41
Stinking Cloud	SCRL97
Strength	SCRL98
Studded Leather Armor	LEAT04
Studded Leather Armor +1	LEAT05
Studded Leather Armor +2	LEAT07
Studded Leather Armor +2, missile attraction	LEAT06
Studded Necklace with Zios Gems	AMUL04
Sunstone Gem	MISC18
Tchazar Gem	MISC24
Telescope	MISC64
The Candle	MISC74
The Claw of Kazgaroth	MISC72
The Horn of Kazgaroth	MISC73
Throwing Axe	AX1H04
Throwing Axe +2	AX1H05
Throwing Dagger	DAGG05
Tiger Cowrie Shell Necklace	AMUL08
Turquoise Gem	MISC19
Two Handed Sword	SW2H01
Two Handed Sword +1	SW2H02
Two Handed Sword, Berserking	SW2H03
Vampiric Touch	SCRL1Q
Violet Potion	POTN16
Wand of Fear	WAND02
Wand of Fire	WAND05
Wand of Frost	WAND06
Wand of Lightning	WAND07
Wand of Magic Missiles	WAND03
Wand of Monster Summoning	WAND10
Wand of Paralyzation	WAND04
Wand of Polymorphing	WAND09
Wand of Sleep	WAND08
Wand of the Heavens	WAND11
War Hammer	HAMM01
War Hammer +1	HAMM02
War hammer +2	HAMM03
Water Opal	MISC39
Waterstar Gem	MISC28
Web	SCRL99
Winter Wolf Pelt	MISC01
Wraith Form	SCRL1R
Wyvern Head	MISC52
Ziose Gem	MISC29
Zircon Gem	MISC25

Bubble Hero 2

Пароли для уровней

Режим для одного игрока:

Stage 2 - зеленый, желтый, голубой, желтый

Stage 3 - красный, зеленый, голубой, желтый

Stage 4 - голубой, зеленый, желтый, голубой

Stage 5 - голубой, желтый, красный, зеленый

Stage 6 - красный, желтый, красный, голубой

Stage 7 - желтый, зеленый, зеленый, красный

Режим для двух игроков:

Stage 2 - желтый, голубой, красный, голубой

Stage 3 - зеленый, желтый, красный, голубой

Stage 4 - красный, желтый, голубой, красный

Stage 5 - красный, голубой, зеленый, желтый

Stage 6 - зеленый, голубой, зеленый, красный

Stage 7 - голубой, желтый, желтый, зеленый

Commandos: Beyond the Call of Duty

Для включения кодов во время игры наберите "GONZOOPERA". После этого вы можете воспользоваться следующими читами:

Shift+X - перенос бойца в точку курсора

Shift+E/Ctrl+E - редактор миссии

Ctrl+I - невидимость

Ctrl+L - неуязвимость

F9 - информация о ландшафте

Ctrl+Shift+N - успешное выполнение миссии

Ctrl+Shift+X - уничтожить все на свете

Коды миссий

KXII7 - миссия 2

GOH9O - миссия 3

HCOAU - миссия 4

TF4AO - миссия 5

T8TSN - миссия 6

TLESF - миссия 7

TUSLV - миссия 8

Dionakra

Пароли для уровней

1. FIRST	26. MAGIC
2. PADDLE	27. STABLE
3. CAVERN	28. HEAVEN
4. ASTEROID	29. FORCE
5. TEMPLE	30. ARMORY
6. METEOR	31. CLIFF
7. GLACIER	32. TIDE
8. PEAK	33. SNOWCAP
9. VALLEY	34. JUNGLE
10. FANTASY	35. SERPENT
11. TREASURE	36. AIRCRAFT
12. ISLAND	37. POWDER
13. TWISTER	38. COMPASS
14. BUTTERFLY	39. ARROW
15. CANNON	40. CORE
16. THUNDER	41. REACTOR
17. LIGHTNING	42. GRAVEYARD
18. OCEAN	43. WATERHOLE
19. TERRAIN	44. SPEEDBOAT
20. OAK	45. BEACH
21. FORGE	46. SILVER
22. CASTLE	47. AMNESIA
23. TOMB	48. METAPHOR
24. WATERFALL	49. CHAMBER
25. POTION	50. JUDGEMENT

Gruntz

Во время игры нажмите "ENTER", наберите один из кодов и снова нажмите "ENTER" для его активации.

mptraitor - режим "Traitor"

mpback2life - режим "Zombie"

mpmeepmeep - выбранный Grunt двигается быстрее

mpcloakingdevice - неуязвимость для выбранного Grunt

mplemonbuttercremez - секретный уровень: High on Sweetz

mpyouresomoney - секретный уровень: High Rollerz

mpmakemesomepie - секретный уровень: Honey I Shrunk the Kidz

mpriorio - секретный уровень: Trouble in the Tropics

Heroes Of Might & Magic 3

Нажмите <TAB>, наберите один из нижеприведенных кодов и жмите "ENTER".

nwcphisherprice - повысить яркость экрана

nwcalreadygotone - открывается место "захоронения" самого главного

артефакта

nwcantioch - герой получает Aid Tent, Ballista and Ammo Cart

nwcavertingoureyes - незанятые войсками слоты героя заполняются отрядами по пять архангелов (Archangel)

nwccastleanthrax - герой получает максимум удачи (Luck)

nwccoconuts - герой получает неограниченное количество ходов

nwcfleshwound - незанятые войсками слоты героя заполняются отрядами по десять Death Knight

nwcgeneraldirection - отрывается вся карта

nwcigotbetter - герой повышает уровень на единицу

nwcmuchrejoicing - герой получает максимум морали (Morale)

nwconlyamodel - в вашем замке строятся все постройки

nwcshrubbery - вы получаете большое количество ресурсов

nwcsirrobin - немедленно "провалить" сценарий

nwctrojanrabbit - немедленно выиграть сценарий

Kingpin

(только для демо-версии)

Загрузите игру с параметром командной строки "+dcveloper 1". После этого во время игры вызовите консоль " ` " и вводите нижеприведенные коды.

god - режим бога, неуязвимость

noclip - режим прохождения сквозь стены

map [имя карты] - переход на выбранную карту

give all - все оружие, предметы, боеприпасы и т.д., исключая деньги

bullets nnn - получить nnn патронов для пистолета

shells nnn - получить nnn патронов для обреза

gas nnn - получить nnn боеприпасов для огнемета

give ammo - полный комплект боеприпасов

crowbar - фомка

pistol - пистолет

shotgun - обрез

flamethrower - огнемет

give weapons - получить все оружие

cash nnn - получить nnn денег

give health - здоровье

key1-10 - ключ 1-10

battery - батарейка

Названия карт

bar_sr

bike

pawn_sr

sewer

sr1

sr2

sr3

Requiem: Avenging Angel

Во время игры нажмите "ENTER" и в открывшейся консоли вводите коды.

csmilton - включение чит-кодов

csyhwh - режим бога

csguns - все оружие

csammo - все боеприпасы

cshealth - все здоровье

csshroud - все здоровье и броня

csrosary - все предметы

csstigmata - пароль для Medlab

csitems - пароль для Medlab

csessence - бесконечная essence

cshalt - остановка времени

csvanish - убить все создания

cshost - режим полета

csback - быстрое восстановление из последней "сохраненки"

cs3dnow!on - включение технологии AMD 3Dnow

cs3dnow!off - выключение технологии AMD 3Dnow

RollerCoaster Tycoon

Дополнительные $5,000

Во время игры нажмите "F" для использования "финансовых" команд. Теперь нажмите одновременно M и "Enter" для получения $5,000. Это вы можете делать только раз в месяц.

HINTS

NHL 99

Здравствуйте, мои маленькие любители спорта! Сегодня я расскажу вам про хоккей :), а если серьезно, то про некоторые тонкости игры NHL 99.

1. Перед матчем. Никогда не позволяйте компьютеру распределять игроков по звеньям. Это он делает преотвратно. Кстати, scratch'ить сидящих на cold streak'е не стоит, т.к. забив голдругой они из этого cold streak'a быстро выйдут.

2. О составах. Постарайтесь, чтобы звенья были сбалансированы. В первую очередь ориентируйтесь по общему рейтингу игроков, ускорению и скорости. Внимательно относитесь к назначению капитана и ассистентов.

3. Оборона. Самая удобная для компьютера точка обстрела - левый от вашего вратаря круг вбрасывания. Ни за что не позволяйте противнику бросать оттуда.

4. Драки. Здесь есть два момента. Первый: лучше всего иметь бойцов-защитников (рекомендую МакАллистера или Мэнсона), т.к. они чаще выходят на лед и какие-нибудь Джино Оджик или Дэн Кордик из четвертого звена теряют актуальность, играя по две минуты за матч. Исключение - ребята вроде Боба Пробера или Сэнди Маккарти, т.е. универсалы. Но такие нужны в атаке. Выход - в драке сами не бейте, а только приседайте, уворачиваясь от ударов. Вашего игрока посадят на две минуты, а компьютерного - на пять. Выводы делайте сами. Кстати, количество бойцов и их выход на площадку сообразуйте с составом соперника. Против Флориды, например, заявлять меньше двух бойцов нежелательно.

5. В атаке. Если у вас поставлен автоматический shot aim, то подъезжая к левому от вратаря кругу, поводите как следует клюшкой вправо-влево и бросайте приблизительно от точки вбрасывания.

6. При выходах один на один с голкипером пользуйтесь спецприемом (Shift), заставляющим игрока бросать с разворотом вокруг себя. Очень полезно делать это, катясь сбоку от ворот, причем бросающего слева форварда посылайте слева же. Также этот прием неплохо действует, если ехать по диагонали вдоль ворот. Главное, чтобы вас никто не держал. Игрок нужен хотя бы среднего уровня. Если игрок не хочет разворачиваться (есть такие, которые не разворачиваются вообще), бросайте так, чтобы кто-либо мог играть на добивании.

7. Если очень быстрый хоккеист идет вдоль линии ворот слегка по диагонали, то можно просто бросить, нажав пробел. Дело в том, что вратарь иногда не успевает ни сместиться в дальний угол, ни действовать клюшкой. За что часто получает красный свет у себя за спиной.

8. Если ваша пятерка (или шестерка ;-)) стоит на вбрасывании у чужих ворот, попробуйте сразу отбросить шайбу защитнику, и сразу же бросить, при этом несколько раз ударив по пробелу (!). Ближний форвард при этом подставляет клюшку, и вратарь уже беспомощен. Лучше всего прием действует опять же на левом от «кипера» круге. То же самое, если между вашим игроком с шайбой и вратарем есть еще один ваш игрок. Очень полезный прием, не требующий особого старания и умения.

9. Следующие моменты компьютером не учитываются, а зря. Во-первых, не давайте своим вратарям играть много матчей подряд, так они быстрее устают. Во-вторых, пропустившего три-четыре шайбы подряд ловилу срочно меняйте. Четыре гола отыграть можно, а пять-шесть - уже нет.

10. Кстати, вратарей можно обкрадывать, если они неосмотрительно выкатываются из ворот. Подъезжаете вплотную и несколько раз жмете пробел или Ctrl. Только с Ctrl'ом не переборщите.

Разумеется, это далеко не все, что можно посоветовать, но для начала этого должно хватить. Кстати, все это - самые верные приемы для Pro и очень неплохие для All-Star, но All-Star - для multiplayer'a (IMHO). Вот и все, мои маленькие любители спорта, тренируйтесь, и когда-нибудь станет Россия великой хоккейной державой.

Александр Лашин

Z-ZONE

дать прикурить?

доц. Хрестоматиков

Research Completed

Ученые, когда захотят, могут излагать собственные мысли вполне доступным для простых смертных языком. Внутри многотомных, испещренных формулами отчетов заключены, как правило, крупицы истины, которые можно выразить немногими вполне понятными словами. Но чем толще отчеты, чем заумнее язык их изложения, тем меньше можно обнаружить там этих драгоценных крупиц смысла.

Е. Гуляковский

Наука, друзья мои, - это такая штука, которую не возьмешь просто так в руку, и не засунешь себе... эээ... в правую брюку.

проф. Баклушин И.Я.

Мы, большие ученые, любим игры про науку, про нас самих. Да вот незадача: все-то изображают нашего брата как-то не по-людски. Сразу вспоминаются ироничные братья Стругацкие, которые поймали на крючок образ «*...раздражающего кинодурака, личность не от мира сего, которая постоянно теряет очки, не способна дать по морде хулигану и читает влюбленной девушке избранные места из курса дифференциального и интегрального исчисления*». Или еще записывают нас в маньяки, притом обязательно в гениальные (хоть за зто спасибо) и с далеко идущими планами уничтожения всего живого на Земле. Злые вы, люди! Впрочем, обижаться тут не на что. Шаблонность массового сознания попортила кровушки многим, в том числе и компьютерщикам. Их тоже любят изображать на фоне главного супергероя-наемника либо в виде какого-нибудь несерьезного, вертлявого, но жутко умного парнишки, либо, опять же, в виде худосочного очкарика, который, умирая, все-таки успевает дрожащей рукой набрать спасительный сверхсекретный код...

Как бы там ни было, но наука обладает необыкновенным потенциалом. Ее присутствие облагораживает игры. Но иногда довольно странным способом. **Half-Life** отметился многочисленными котлетами из сотрудников уважаемого НИИ. Наш Ученый совет еще не вынес окончательного вердикта относительно зтого вопиющего безобразия, но, похоже, большинство оказались покорены образом главного героя - тоже ученого. Дипломированный физик Гордон Фримен отомстит за всех униженных, оскорбленных и съеденных собратьев! Я же попытаюсь в данной статье рассказать о других методах проникновения передовой научной мысли в мир компьютерных игр.

Генезис

Стратегам уже давно известно, как здорово могут украсить игру обширные и хорошо продуманные научно-технологические вкрапления. И не только украсить, но и совершенно изменить лицо игры, придать ей широту, размах, превратить в яркое полномасштабное действо. Мужчины и женщины в белых халатах, «яйцеголовые», как презрительно называют их завистники, совершают настоящие чудеса ради науки. А долгожданного сообщения «Research completed» надменные политики и полководцы ждут от них как манны небесной.

А с чего все начиналось? Многие исследователи пытались ответить на зтот вопрос. Уже написаны многочисленные диссертации, проведены сотни симпозиумов и конференций, а точного ответа пока нет. Я приведу лишь наиболее распространенные гипотезы.

В свое время наделала много шума работа одного молодого ученого, названная «Бонус - отец игровой науки и русской демократии». Работа написана весьма вольным языком, за что была не раз освистана на авторитетных научных собраниях, но я все же позволю себе несколько цитат.

«Да, именно зтот охальник [*бонус — прим. доц.Х.*] породил игровую науку. Издавна с его помощью господа игроделы расцвечивают и приукрашают свои творения. Без бонусов аркады, да и не только они, мертвы! Идет, скажем, рыцарь по лабиринту, мечиком помахивает, по пригоркам через ямки-ловушки попрыгивает, скелетонов попугивает. Интересно? Кому как, конечно, но если и интересно, то ненадолго. А если заменить на новом уровне скелетона каким-нибудь зомбиком покруче? Теплее... А если подкинуть рыцарю ларчики заветные, после проглатывания которых его мечик будет по особому светиться и вдвое лучше рубить врагов, - зто уже будет, как говорят у нас в Рио-де-Жанейро, rulezzzzz. Вне всякого сомнения, удачная система бонусов способна из самой заиндевелой аркады сделать мировую знаменитость». Какую игру автор подразумевал под «мировой знаменитостью», я так и не понял. Вот еще одна цитата из скандальной работы. «Понятие бонуса вполне самодостаточно описывает идеологию виртуальной науки: находя что-то, мы получаем в свои руки некий существенный довесок к своим умениям и способностям. Это же происходит и после открытия новой технологии».

Не спорю, теория Бонусов содержит ряд очень дельных соображений, однако в ней есть и зияющие прорехи. Ведь действие бонусов, как правило, либо сугубо утилитарно (подбор патронов, восстановление здоровья и т.д.), либо ограничено во времени, либо вообще прибавляет только какие-нибудь абстрактные баллы. «Наукообразной» акцией я бы назвал только нахождение нового оружия, но строить на зтом теорию - зто несерьезно.

Большой популярностью пользуется так называемая Магическая версия. Ее сторонники доказывают, что разучивание заклинаний в ролевых играх - зто и есть самое первое и самое раннее проявление игровой науки. По сути так оно и есть, но, как говорит мой дорогой профессор: «Что!? Свитки и манускрипты, которые можно найти в лесу под елкой, купить в мелочной лавке или заработать, разорив деревеньку гоблинов, - зто наука!? Нет, зто каменный век и профанация!». Профессор любит RPG, но в спорах с оппонентами бывает резок.

Наша научная школа отстаивала и будет отстаивать свою теорию, построенную на открытиях академика С. Мейера, первым провозгласившего: «Науке в Цивилизации быть!» Благословенные были времена! Сам академик (Сам! Только тогда он не был академиком.) приветливо водил указкой по пергаменту и рассказывал о том, что дает новое открытие. Как сейчас помню: секрет бронзы, секрет верховой езды, алфавит, картография, математика... Это был колоссальный прорыв вперед. И до **Civilization** были стратегии, в которых так или иначе подразумевались научные открытия, но такого великолепия не было нигде. Вряд ли игра имела бы и десятую долю свалившегося на нее успеха без своего прославленного технологического дерева.

Скандал вокруг Сида Мейера

Ничто не предвещало беды, когда на последней научно-практической конференции в городе Н. после того, как Сид Мейер был практически единодушно признан «крестным отцом игровой науки», слова попросил печально знаменитый автор опусов о Бонусе. Он, видимо из мести, подверг резкой критике как самого Сида Мей-

ера и его творения, так и всю традицию выращивания технологических деревьев, которая ведет свое начало от Цивилизации. Незначительная часть аудитории поддержала его криками «Долой старорежимных идолов!» и «Старичков - на пенсию!», но большинство встретило речь с негодованием. Все кончилось страшным скандалом. Незадачливый оратор и его сторонники были изгнаны из зала, дело дошло до драки... В наших кругах посягательства на честь и достоинство Сида Мейера обходятся дорого.

Но мудрецы учат нас терпимости. «*Никто так не вредит идее, как ее ярые сторонники. Никто так не помогает ее развитию, как непримиримые критики*». Поэтому я все же приведу здесь (с небольшой литературной редакцией) одну выдержку из антимейеровской речи, которая содержит, по-моему, крайне интересную и правильную точку зрения.

«Вы только вдумайтесь в ситуацию, вдумайтесь в то, что предлагает игроку ваша разлюбезная Цивилизация!

Итак, представьте себе: сидит-посиживает на троне царь. Царь как царь, нормальный царь, а может, и не царь, а император или просто вождь какой. Неважно! Вот кличет он боярина своего, советника по науке то бишь.

- Чего, боярин, скажешь хорошего, чем порадуешь?

- Государь-надежа! Все книжники готовы служить тебе верой и правдой, только скажи, чего прикажешь изобрести!

- Глупая твоя башка! Нас ворог со всех сторон одолевает! Изобрети-ка что-нибудь такое, чтобы с него спесь согнать.

- Могем мы колесо изобрести, чтобы врагов колесницами давить, могем железо открыть, чтобы мечами их кромсать, а могем научиться каменной кладке для того, чтобы крепости неприступные строить.

Царь думает и молвит.

- Давай-ка изобретай колесо! Да побыстрее!

- Не вели казнить! Раньше чем за 100 лет не управимся! Нам бы библиотеку дополнительную, тогда сможем и быстрее...

Не находите, что этот диалог более уместен в сумасшедшем доме, а не в компьютерной игре? Нелепа сама постановка вопроса: «А не изобрести ли нам колесо?» Великие открытия потому и называются великими, что о них прежде никто не знал и даже не догадывался. А тут - на тебе: заранее известно даже то, сколько времени уйдет на это самое «открытие». Абсурд! ЭТО вы называете наукой!?»

От себя добавлю, что в этих пламенных, почти театральных тирадах меня больше заинтересовали не нападки на Цивилизацию (ей, как первопроходцу, можно простить почти все), а сама идея реорганизовать подход к науке, отказаться от штампов и клише, порожденных непререкаемым авторитетом былых кумиров.

Деревья, на которых растут технологии

I. Классический вариант в стиле Цивилизации

У одного моего знакомого ученого случилось несчастье. Он заболел, у него сильнейшая аллергия на слово «Цивилизация». Он так много времени провел за этой игрой и так часто потом писал о ней, что его организм не выдержал. Ему, к сожалению, теперь можно читать только детские сказки - иначе может случиться непоправимое. Бедный старый друг! Я не хочу повторить твою судьбу, но, так уж выходит, вынужден еще раз упомянуть Ц.

Чтобы не выглядеть глупо и не расписывать в подробностях то, о чем все и так хорошо знают, обозначу лишь наиболее принципиальные моменты.

– Само понятие «технологического дерева», выкристаллизовавшееся именно в Ц., подразумевает наличие большого числа технологий, открытий и изобретений, увязанных между собой в иерархическую структуру. Это и есть пресловутое дерево. Внизу, у корня, - примитивные знания древних людей; вверху - термояд, генная инженерия и таинственные «технологии будущего»; между ними - затейливо переплетающиеся связи. Правила очень простые: двигаться можно только снизу вверх, последовательно осваивая все «ветви». Нельзя, скажем, овладеть письменностью без «изобретения» алфавита или открыть цепную ядерную реакцию раньше, чем будет разработана теория атома.

– Конкретная польза от каждой технологии заключается в том, что игроку становятся доступны некоторые новые юниты, здания и Чудеса света. Плюс к этому, разумеется, открываются новые ветви на технологическом дереве.

– «Стоимость» технологий измеряется в условных научных единицах - в «лампочках». Количество «лампочек» зависит от многих факторов: от общей экономической ситуации, от уровня налогов, от количества библиотек и университетов и т.д.

По принципу Ц. построена почти вся виртуальная наука. Вот это-то и пугает. По-прежнему выращиваются более или менее высокие, более или менее разветвленные технологические деревья, в основном - так же, как в Ц., а часто даже более примитивно. «Нововведения» чаще всего заключаются только в разделении изобретений по разным направлениям. И, как правило, значительно огрубляется

процесс подсчета «лампочек»: научный потенциал измеряется простым суммированием наличествующих лабораторий или исследовательских центров. Эх, даже при копировании системы умудряются халтурить!

II. Усовершенствованный «конструкторский» вариант в стиле Master of Orion

Недавно один маститый, убеленный сединами академик со слезами на глазах вспоминал былые времена. Какие были игры, какие рождались идеи! Да, не всегда был такой застой умов, как сейчас. Почти сразу после Ц. появился великий **Master of Orion**, который дополнил классическую модель двумя новыми элементами: расширенной системой промышленного шпионажа и конструктором кораблей. Конструктор кораблей полюбился многим. Он создавал у игрока иллюзию всесильности, вроде как предоставив ему решать, как и где применить новоизобретенные технологии. Схема в целом такая: берется каркас, допустим, космического крейсера, и на него в свободные слоты «навешивается» доступное на данный момент оборудование. И, к примеру, получив в свое распоряжение плазменные пушки новой конструкции, игрок сам решал, к каким типам кораблей и в сочетании с чем их приладить.

Идея конструктора кораблей была просто потрясающая. И она, кстати, до сих пор еще не использована на все 100 процентов. Главный же ее враг - линейность. Не нужно семи пядей во лбу, чтобы сообразить, что двигатель 2-го поколения лучше двигателя 1-го поколения. И, на самом-то деле, не очень интересно заменять броню А на броню Б, а затем броню Б на броню В. Линейность превращает конструктор в обузу для игрока. Идеи МоО хороши только тогда, когда есть простор для творческой мысли, когда при проектировании кораблей нужно учитывать множество разносторонних факторов. Не слишком большое их количество (иначе игрок просто запутается), но и не один-два. Обычно все сводится к финансовому вопросу: «есть деньги - строим корабли, оснащенные всеми самыми модными штучками, нет - летаем на старых». Еще иногда надо учитывать ограниченное количество слотов для каждого типа корабля. Это все, конечно, здорово, но от линейности модель не избавляет. Практически никогда не бывает так, что игрок сознательно, а не по бедности, использует «устаревшие» модули. Но в мире не все так однозначно! Скажем, учет такого простого понятия, как вес корабля, уже может внести определенное разнообразие. Надежная броня, ультрасовременное оружие и разные сверхполезные, но все же необязательные модули утяжеляют корабль, а в результате - снижение маневренности, повышенные требования к двигателям, большая потребность в горючем (что потребует, в свою очередь, либо увеличения объема баков, либо создания целой флотилии дозаправщиков), неспособность приземлиться в маленьком космопорту и т.д. и т.п. Такие или подобные им идеи иногда появляются в играх, но традиции еще не сформировали.

III. Стиль фэнтези

В сказке все немного по-другому. Тут не технологии, а заклинания, не ученые, а маги и чернокнижники, и при этом ничего не изобретается «с нуля» - волшебники лишь овладевают секретами Древних Чародеев. Самый яркий и удачный образец магической науки можно найти в **Master of Magic**, игре замечательной, до предела насыщенной волшебством и при этом до сих пор мало копируемой. Из особо заметных «научных» новшеств можно вспомнить разве то, что все заклинания были разделены между пятью магическими школами. Но в целом подход все тот же. Впрочем, МоМ оказался очень даже оригинальным. Главное - заклинания были исключительно разнообразными и по действию совсем не напоминали технологии Ц. В этом несомненная заслуга ролевых магических систем.

Иногда в фэнтезийных мирах встречается и такое чудо чудное, как магические зелья. После того, как рецепт зелья тем или иным образом открыт, для варки необходимо собрать ингредиенты. Идея хорошая, но реализация ее не раз превращалась для игроков в настоящий кошмар. Упоминания заслуживают разве что изуверские «зелья» в игре **Dungeon Keeper**, которые Властелин варил из собственных подданных.

IV. X-Com forever!

Из всех садовников, бравшихся выращивать технологические деревья, лично мне наиболее преуспевшими кажутся игры про Х-команду: **UFO: Enemy Unknown, X-Com: Terror from the Deep, X-Com: Apocalypse** и отступник **X-Com: Interceptor**. Без преувеличений: нигде более идея виртуальной науки не была так основательно доведена до ума. За такие подвиги впору ставить памятник. Во дворике нашего института уже установлена скульптурная композиция «акад. Мейер с указкой», теперь мы будем добиваться открытия монумента «братья Голлоп вскрывают летающую тарелку».

Что самое удивительное - основная суть подхода, в принципе, не менялась. Есть лаборатории, в лабораториях работают ученые, ученым дают задания, они их добросовестно выполняют. Но в Х-науке чрезвычайно удачно расставлены акценты, она почти не содержит противоестественных «изобретений колеса». Все логично. Агенты приносят с задания какую-нибудь инопланетную штуковину, в лабораториях эту штуковину исследуют и выносят свой вердикт: что такое, как использовать, можно ли воспроизвести в земных условиях, можно ли применить технологию в каких-либо собственных разработках и т.д. Никто никогда заранее не говорит, сколько точно времени займет исследование и какую именно пользу оно принесет, более того - не так уж редко попадаются тупиковые, практически бесполезные исследования. Технологическое дерево очень гармонично и в то же время совсем не банально. На нем, фактически, и был построен великолепный сюжет игры. Да, вопрос с монументом, можно сказать, решенный!

Из недостатков системы я бы отметил лишь излишнюю торопливость технологического роста. Только-только, глядишь, на задание с пистолетиками несерьезными выходили, а через месяц или год - уже со сверхоружием и целой флотилией кораблей-красавцев наводим порядок в другом измерении или на другой планете. Откуда что берется!

V. RTS

Раз уж зашел разговор о торопливости, вспомним главных гениев современности - стратегии реального времени (RTS). Жалко только, что в нашем коллективе они запрещены под страхом увольнения и занесения в черные списки. Чтобы в виде исключения получить разрешение на исследование **Starcraft** и незабвенных **Settlers 3**, мне пришлось пройти строгую медкомиссию. Особенно придирчиво изучалось заключение врача-нарколога. Видимо, кто-то посчитал, что любить такие игры в нормальном состоянии нельзя. Несправедливость! Дискриминация! А все почему? Потому, что RTS глубоко антинаучны. Не кощунствовали бы там над понятием «технологического роста», не заставляли бы суетиться, не принуждали бы по сто раз «изобретать» одно и то же в каждой миссии (тотальный склероз?) - все было бы по-другому. Ведь есть же нормальный термин - «развитие базы». Когда для того, чтобы посадить рыцарей на коней, строится конюшня - никто же не возражает, почему бы и нет (хотя, опять же, возникает вопрос, как эти лошадки умудряются так быстро расти?). Но «RTS-лаборатории» и какие-либо «исследования» в них - это форменная пародия на науку.

А самое тяжелое потрясение получили мои ученые коллеги от игры **Age of Empires**. Сначала были крокодилы... На изобретение письменности

уходило меньше времени, чем на поимку одного крокодила... Для слабых духом потребовалась неотложная медицинская помощь. Сам я человек выдержанный, но и мне поплохело после того, как я увидел превращение каменного века в следующий по счету (кажется, «век инструментов»). Нажал на кнопку - и все дела! Валидолу мне! Только проф. Баклушин оказался стоек. Он, жертвуя собой, играл в ЭТО. По ночам. Без свидетелей. Долго. Это подвиг.

Впрочем, перспективы у RTS-науки неплохие, особенно после появления такой игры, как **Jeff Wayne's The War of the Worlds**. Технологическое дерево «Войны миров» вполне традиционно и без особых изысков. Но! Оно существует в глобальной части игры, причем в тесном соседстве с RTS-битвами. Все новейшие научные исследования активнейшим образом влияют на ход сражений, но непосредственно в бою не надо озадачиваться построением чего бы там ни было. Неплохо придумано!

VI. Другие оригинальные находки

В этом подпункте я коротко вспомню еще несколько игр, подаривших виртуальной науке что-нибудь хорошее.

Reunion. Замечательная игра, чертовски сложная, эмоционально насыщенная и местами весьма занудная... Почти единственная в своем роде. Уважаемые читатели! Может, кто в ForgottenWare ее вспомнит? В тамошней науке была реализована одна очень интересная идея: игрок мог открывать только те технологии, которые были по зубам его советнику по науке. Сложность технологии и возможности советника выражалась несколькими рейтинговыми баллами: уровень знаний по физике, уровень знаний по математике и т.д. Для того чтобы заполучить более передовую технологию, нужно было либо повышать квалификацию старого советника, либо покупать (и весьма дорого) нового. В несколько упрощенном виде эта идея использовалась в **Imperium Galactica**. Там рейтинги выражались количеством НИИ того или иного профиля. Кроме того, уже упоминавшийся **Master of Magic** тоже содержал такое понятие, как «количество магических книг». Имея, скажем, всего одну книгу по белой магии, игрок мог рассчитывать только на самые простые «белые» заклинания.

Emperor of the Fading Suns. Очень интересная игра и тоже, к сожалению, не новая. Науке здесь, пожалуй, впервые жилось не совсем уютно. Была применена очень здравая логика: новые открытия не могут нравиться всем, всегда найдутся консерваторы, резко им противодействующие. В игре таким консерватором была Церковь. Ссориться с этой влиятельной организацией и сейчас накладно, а в мрачном в мире «Гаснущих светил» - и подавно. Каждый раз приходилось балансировать между желанием обрести новую технику и желанием поддерживать мир с Церковью. Мало того, в ряде случаев приходилось даже отказываться от уже изобретенных технологий, откатывая науку назад!

Кстати говоря, в сегодняшних RPG уже формируется традиция забывания заклинаний и ухудшения редко используемых умений. Вполне возможно, что и почин Императора тоже будет подхвачен.

The Third Millenium. Имя «Третьего тысячелетия» еще не успело покрыться пылью истории. Эта стратегия сравнительно новая. Она не имела бешеной популярности, зато имела несколько любопытных научных наработок. Помимо общей нестандартности всего технологического дерева, там было одно важное новшество: разделенная на два этапа работа ученых. Первый этап - непосредственное открытие новой технологии. Второй - работа над практическим ее применением. Пустяк, на первый взгляд, но очень правильный. Теория и практика связаны тесно, но все же не настолько, чтобы считаться единым целым. Изобретение радио еще не означает, что в каждом доме моментально появятся радиоприемники. Люди, открывшие транзисторный эффект, даже и представить себе не могли, какой фурор в электронике это произведет, какие компьютеры благодаря этому появятся. Конечно, когда в игре за минуту или за ход проходят десятки и сотни лет, временным разрывом теории и практики можно и пренебречь, но для более детальных стратегий это уже недопустимо. Классическая технологическая схема, в принципе, имеет этот разрыв - от получения сообщения Research Completed до постройки первого модернового юнита все же проходит некоторое время. Но подход «Третьего тысячелетия» более последовательный и логичный.

VII. Другие игры

Оставляю этот пункт про запас. Моя попытка классификации пробная, и что-то, возможно, я упустил. К примеру, на стыке жанров action/strategy иногда рождается что-то интересное. Не упоминал я и конструкторские прибабахи в играх типа **War Inc.** Коллеги! Поправляйте, дополняйте меня, и виртуальная наука вас не забудет!

Заключение

Статья получилась малость привередная: мол, это не так да то не здак. Что поделаешь! Мы, люди, которые действительно любят науку, по-другому не можем. А в целом, если говорить о будущем технологических деревьев, оно представляется вполне стабильным. То, что в последнее время появлялось очень мало стоящих игр «с наукой» - знак тревожный, но не настолько, чтобы паниковать. Все не так плохо. Скорее всего, новые стратегии будут по-прежнему благополучно копировать уже описанные выше системы. Ну и пускай копируют, лишь бы делали это не спустя рукава, с умом и фантазией. А мы будем ждать какого-нибудь нового революционного прорыва. И, со своей стороны, можем предложить разработчикам пару идей. Как, например, избавиться от нелепого «изобретения колеса»? Несколько вариантов решения проблемы можно найти выше (очень хорош способ X-Com'a). А можно придумать нечто совершенно новое. Допустим, разделить открытия на «глобальные» и «инженерные». «Инженерные» открытия можно оформить вполне традиционно: даем конкретное задание - получаем (или не получаем) конкретный результат. «Глобальные» же надо сделать совсем иными. Игрок не может заранее знать, какая светлая голова и что именно удумает в его царстве-государстве. Это зависит от общего уровня образования, от способностей его жителей, от уровня вложений в фундаментальную науку, от удачи, наконец. Известный советский физик-теоретик А. Б. Мигдал (1911 – 1991 гг.) писал по этому поводу: *«...Научный работник не должен задаваться целью сделать открытие, его задача - глубокое и всестороннее исследование интересующей его области науки. Открытие возникает только как побочный продукт этого исследования»*. От себя добавлю: большинство ученых, приступавших к делу с мыслью «а не открыть ли мне что-нибудь великое», терпели фиаско.

P.S. Внимательный читатель наверняка заметил, что очень многие из упомянутых в статье игр имеют прямое отношение к такой небезызвестной фирме, как **Microprose**. В связи с этим напомню, что в №5 (13) за прошлый год была опубликована большая статья, посвященная совсем не «мелкой» и совсем не «прозаичной» **Microprose**. Хотите быть исторически подкованными - читайте Навигатор (и другую научную литературу).

P.P.S. К сожалению, ко времени написания статьи еще не были получены исчерпывающие данные с испытательного стенда под кодовым названием *«Альфа Центавра»*. Возможно, появление **Alpha Centauri** в корне изменит тенденции игровой науки, а может, все останется по-старому... Второе более вероятно.

WildRussian

Оружие номер один

От редактора (первого из встреченных): Нет, в общем-то я здесь совсем не при чем. И в Unreal тоже играл - поскольку-постольку. Но не в этом суть. Суть, она в том, чтобы написать вступление от редактора. Чем я, в принципе, и занимаюсь. Занятие это, при всей своей неказистости, довольно-таки сложное. Проблема номер один в том, что я абсолютно не знаю, что же все-таки написать в предисловии к столь нестандартному материалу. Проблема номер два, даже если и попытаться нагнать не по делу, а просто так, чтобы было, то для этого надо отрывать пятую точку от стула и отправляться в соседний ларек, дабы добиться определенного просветления в мозгах, приняв на грудь пару бутылок продукта "Балтика №3". Лень... Да и ларек уже закрылся... Хм... Надо признать - ситуация тупиковая. О! Расскажу я вам об авторе данного материала. Персона, так сказать, заслуживающая внимания и понимания, сочувствия и в чем-то даже сострадания. Человек пострадал за идею... Ему понравилась игра. Нет, конечно игры нравятся многим, но описываемому экземпляру вида "человек играющий", довелось полюбить Unreal. И он любил, и страшною любовью. А любой объект преклонения требует повышенного внимания. И когда стандартный single надоел, человек стал прикалываться. В сердце его горел огонь, он хотел доказать своей возлюбленной, что никакие препятствия не встанут между ним и победным концом. И в очередной раз проходя Unreal на высшем уровне сложности, заваливая самых сильных монстров из самого слабого оружия он решил поведать об этом миру... (голос на заднем плане: "Эй! Опять стебешься? Не было такого, он просто принес пробную статью, а ты ему сам предложил написать это прохождение."). Во-от... Всегда так, придут и все испортят. Ну да, несколько преувеличил, но ведь среднестатистический читатель любит, когда ему рассказывают красивые истории. (Перечитав) Какой я здесь бред нагнал, а? Не-е-е... Это плохо. Или сойдет?... Нет, давить однозначно (примечание к верстке: абзац убить) (примечание от верстки: а вроде ничего, пусть живет...)

Dispersion Pistol, или "единичку" принято считать самым слабым оружием в Unreal. Правда, он может внезапно быть превращен в настоящее Супероружие, с одного выстрела разносящее на куски Skaarj'а в сингле или вашего оппонента с любым количеством брони и здоровья - в мультиплеере. Это кратковременное и чудесное превращение совершает с Dispersion Pistol устройство под названием Amplifier, встречающееся, впрочем, в игре крайне редко. Большую же часть времени Dispersion Pistol используется игроками, как правило, для отстрела всякой мелочи типа рыб, стрекоз и щупалец на потолке, а также для ломания мебели, ящиков, бочек, глумления над беззащитными Nali, а в темных местах и в качестве своеобразного фонарика. Я считаю подобное отношение к Dispersion Pistol несправедливым, не раскрывающим и сотой доли его реальных возможностей, и готов это доказать.

Убить Titan'а из "единички"

Да, именно Titan'а и именно из "единички", т.е. из моего любимого Disperesion Pistol. Без

Amplifier-а и даже без апгрейдов. Не потеряв ни процента здоровья или брони. Вы удивлены?

Ваше лицо расплывается в недоверчивой ухмылке? Опустите, опустите вашу руку, готовую

покрутить пальцем у виска, и читайте внимательно.

Начнем мы с того, что вспомним, кто есть Titan. Этот зверь обладает средней скоростью, не отличается большой подвижностью и имеет классические 3D-шутерные куриные мозги. Отчасти эти недостатки компенсируются его бурным темпераментом, огромным запасом здоровья, и талантом фокусника, позволяющим ему в неограниченных количествах выхватывать из воздуха гигантские булыжники и с огромной силой отправлять их в сторону врага. А прямое попадание такого камня, как известно каждому Unreal'еру, выносит 200% здоровья и любое количество брони всех видов. Иными словами, оно всегда смертельно. Тем не менее, на практике перечисленные выше недостатки Titan'а оказываются настолько серьезны, что с большим запасом перевешивают все его достоинства и полностью лишают его шансов на победу над вами, делая возможным издевательское убиение этого зверя из самого слабого в игре оружия!

Во-первых, Titan'овские камни летят с конечной скоростью, и от них несложно увернуться. Поэтому вы вполне можете просто бегать вокруг зверя и стрелять из этой самой "единички", прекращая время от времени огонь (но не прекращая движения), дабы дать оружию вновь накопить истраченный заряд. Это совсем не так сложно, как почему-то принято думать. Очевидным недостатком такого метода является напряжение, в котором использующему его игроку приходится пребывать, и притом пребывать долго: требуется более двух сотен выстрелов! Посему без лишних предисловий мы сразу перейдем к иным, несколько более изощренным способам.

Вспомните, где в Unreal вы видели Titan'а. Впервые он встретился на вашем пути на уровне Dark (Dark Arena), и встреча эта едва не оказалась для вас последней.

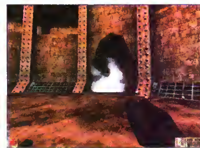
Ничего не подозревая, вы вошли в большой круглый зал-арену с землей в качестве пола и небом вместо крыши.

Прямо перед вами лежал Eightball, и вы его, разумеется, взяли. Внезапно обратный путь оказался отрезанным, подвешенные за ноги трупы ваших менее удачливых предшественников подняты на толстой вылезшей из пола колонне высоко над землей, а из открывшейся в стене двери появился ОН, ваш первый Titan. Вы долго бегали вокруг колонны и стреляли во взбесившегося исполина из всех видов тяжелого оружия, которыми располагали на тот момент, уворачиваясь при этом от летящих в вас камней и их многочисленных осколков.

При этом вы часто промахивались, будучи подбрасываемы в воздух сотрясающейся под ударами ног зверя землей. Возможно, вы догадались запрыгнуть на колонну в самом начале ее пути к небу и некоторое время вели огонь по зверю сверху. Возможно, при этом вам даже удалось использовать очередное подбрасывание вас Titan'ом в воздух для того, чтобы схватить SuperHealth с самой вершины колонны. Так или иначе, вы были сброшены на землю, где и продолжили бой. Разумеется, в конце концов зверь пал от вашей руки, но, осмотрев себя, вы обнаружили, что истратили на одного только монстра более половины своего боезапаса, а, возможно, и столько же здоровья!

А теперь я расскажу вам, как НАДО было поступать.

В стенах зала открываются сразу три двери: за левой обычно стоит Titan, за правой лежит ShieldBelt, а за средней после смерти Titan'а в стене образуется пролом, дающий выход на следующий уровень. Зайдя в зал, СРАЗУ, не останавливаясь, бегите к правой, открывающейся на ваших



глазах в клубах дыма и пыли двери.

Как только вы оказались за ней, можете себя поздравить. Фактически, вы уже победили! Вы в зале; при этом вы живы и находитесь в полнейшей безопасности. Ибо, если все сделано правильно и достаточно быстро, то появившийся напротив вас за левой дверью Titan вас не заметил и все еще не замечает благодаря поднявшейся колонне. Не забывайте, впрочем, что вы здесь, чтобы убить зверя; посему, немного насладившись покоем, приступайте к агрессивным действиям.

Повернувшись лицом к колонне, аккуратненько чуть-чуть подайтесь в ту сторону, с которой у вас оружие. Оставьте привычку держать оружие по центру для Deathmatch! Выгляньте из-за находящейся в центре зала колонны ровно настолько, чтобы вы могли попасть в Titan'а, ну, может быть, немного больше. А теперь стойте на месте и не шевелитесь! Возьмите Dispersion Pistol (нечего тратить на этого дебила ракеты) и нажмите кнопку "огонь" (по понятным

причинам время от времени вам придется эту кнопочку отпускать). И спокойно наслаждайтесь зрелищем беснующегося, бьющего себя в грудь Titan'а, яростно швыряющего в колонну каменюги и сотрясающего землю, но не у вас под ногами, а где-то там, вдалеке. Будьте покойны: Titan к вам не пойдет. Ради вас он просто не соблаговолит покинуть свое, подобное вашему, укрытие. Через несколько минут страшный, но очень тупой зверь умрет в мучениях, а вы не потеряете не только ни капли крови, но и ни патрона амуниции!

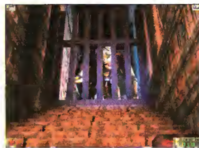
Есть здесь одна тонкость. Дело в том, что иногда Titan может оказаться не за левой, а за средней дверью. К сожалению, описанный выше метод ориентирован именно на "леводверного" Titan'а, и в случае появления зверя за средней дверью оказывается полностью непригодным. С этим явлением, однако, легко бороться. Сохранитесь перед входом в зал-арену, и, если Titan оказался за средней дверью, просто перезагрузите сохраненку. После загрузки сохраненной игры бывает полезно не сразу идти в зал, а немного прогуляться назад-вперед, переступить с ноги на ногу, пару раз подпрыгнуть и т.п. Смешно, но это действительно помогает! Несколько попыток гарантированно приводят к успеху, т.е. к желаемому нами "леводверному" Titan'у. Вот, пожалуй, и все.

В следующий раз вы встретили Titan'а на выходе с уровня Ruins (Temple of Vandora). Вы шли и почти никого не трогали, как вдруг неожиданно за вашей спиной закрылась дверь, и вы очутились в полукруглом театре под открытым небом, на сцене которого был всего один актер - Titan. Но какое он устроил представление! Помните, как мучительно долго скакали вы по каменным ступенькам амфитеатра вокруг этой сцены, интенсивно расходуя при этом ракеты, а также и другую, не менее ценную амуницию? А вокруг летали каменюги, просто камни и совсем уж маленькие камушки... Эх! А ведь все могло быть совсем иначе!

Дело в том, что в этот жестокий театр одного актера должно входить с подобающим сему месту почтением. Что означает тихо, аккуратно и бочком, совсем как опоздавший зритель. При этом можно даже не допустить закрытия двери, отрезающей вам путь к отступлению! Здесь уж оружие вам обязательно придется переложить в правую руку, если оно у вас все еще не в ней. Возьмите Dispersion Pistol и медленно смещайтесь вправо, глядя в сторону сцены. Как только увидите, что сможете попасть в Titan'а, стойте на месте и открывайте огонь.

Если вы заняли правильную огневую позицию, прижавшись левым плечом к закрывшейся двери, или же, не давая ей закрыться, в самом дверном проеме, камни Titan'а никогда не попадут в вас! Потому что они будут разбиваться о тот самый выступ стены, из-за которого, собственно, вы и будете долго и безнаказанно расстреливать зверя. Сотрясения почвы вас не достанут - далековато. И не забывайте периодически отпускать кнопку "огонь".

Есть и еще один способ убиения Titan'а на уровне Ruins при помощи Dispersion Pistol. Благополучно умертвив всех встретившихся вам на пути к каменному театру монстров, вы не заходите внутрь, а поворачиваете назад. Помните, вы видели небольшую лестницу, оканчивающуюся решеткой? А ведь решетка эта выходит как раз на сцену театра! Когда вы проходили мимо решетки в первый раз, Titan'а за ней еще не было. Но сейчас-то он уже на месте! Так идите к этой решетке и, находясь в полнейшей безопасности, безнаказанно расстреливайте Titan'а сквозь нее!



Этот метод представляется, однако, менее удобным, чем первый. В первом случае вы просто стоите и стреляете, в то время как во втором вам приходится старательно и непрерывно выцеливать зверя между прутьев решетки, потому что землетрясение, вызванное беснующимся совсем близко от вас Titan'ом, швыряет вас во все мыслимые стороны. Впрочем, это уже дело вкуса. Выбор за вами, господа!

На следующем сразу после Ruins небольшом уровне Trench вас с распростертыми объятиями встретили сразу аж два Titan'а. Ну для чего, для чего вам было скатываться по скале из вашего отличнейшего убежища прямо им под ноги? Ведь наверху, в этой уютной пещерке, куда вы попали непосредственно с предыдущего уровня, можно выдержать осаду целого стада Titan'ов! Аккуратно выгляньте за край пропасти и начинайте стрелять в одного из исполинов из Dispersion Pistol. Если вы не слишком сильно высунулись, булыжники Titan'а будут разбиваться точь-в-точь о край пропасти, на котором вы стоите, у самых ваших ног, ничуть не угрожая при этом вашим драгоценным жизни и здоровью! Довольно интересное ощущение видеть, как стремительно и неотвратимо летящий точно в тебя огромный камень внезапно рассыпается в мелкое крошево буквально в метре от своей цели.

Скорее всего, через некоторое время Titan подойдет вплотную к скале и окажется прямо под вами. Теперь уж вам придется проявлять бдительность и корректировать свое местоположение, дабы не быть сброшенными вниз, поскольку, в отличие от предыдущих случаев, колебания почвы вас уже достигают. Если вас все же сбросят, то скоре всего вы погибните еще в воздухе, не достигнув поверхности земли. Так что будьте осторожны! Впрочем, иногда Titan почему-то не подходит к подножию скалы максимально близко, и тогда в отсутствие землетрясения вам остается, как и раньше, просто стоять наверху, смотреть вниз и хладнокровно жать на курок.

Но искреннее наслаждение вы получите, истребляя Titan'ов при помощи Dispersion Pistol на уровне SpireVillage! При игре на максимальной сложности этих зверей там целых 4 штуки! Ну и что с того? Ведь значит это лишь, что у вас будет в четыре раза больше работы, чем обычно. Работы приятной и легкой, потому что есть у вас замечательное оружие - Dispersion Pistol, которым вы уже, надеюсь, овладели

в совершенстве.

Дело в том, что Titan'ы, как и другие монстры, почему-то не умеют открывать двери в хижинах Nali. Каковое обстоятельство можно эффективно использовать в наших с вами гнусных целях.

Зайдите в первый попавшийся дом, не забыв по пути обратить на себя внимание одного из зверей. Отойдите от двери вглубь хижины, давая ей закрыться. Через некоторое время по характерным колебаниям земной поверхности и звукам вы узнаете, что Titan приблизился. Подойдите к дверям, чтобы они открылись, и посмотрите, где находится ваш будущий трофей. Ваша цель - заставить Titan'a подойти вплотную к дверям временно оккупированного вами жилья, что, согласитесь, совсем не сложно. Если он ошибся дверью, поправьте его, подразнив из "единички", после чего опять спрячьтесь обратно. А теперь исполнитесь жестокосердия, ибо вам предстоит продолжительное издевательство на бедным зверьком. Подбегайте к двери хижины и сразу же, избегая страшных лап Titan'a, назад. Дверь открывается, вы делаете в стоящего за ней брызгающего слюной и каменной крошкой Titan'a несколько выстрелов из Dispersion Pistol, после чего дверь вновь закрывается. И так далее в том же духе. Накапливаете заряд, подбегая к двери, открываете ее и, отшатнувшись назад, несколько раз стреляете в дверной проем, полностью загороженный Titan'ом.

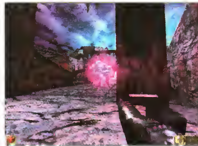
И не обращайте внимания на камни: забросить булыжник внутрь дома Titan практически не в состоянии, несмотря на то, что стоит к нему вплотную! Единственное, что он реально может для вас сделать, так это достать лапой, если вы подойдете к двери уж слишком близко. Тут нужно проявлять известную осторожность.

Эх! Пожалуй, я все же не удержусь, и сделаю тут небольшое отступление. Я собираюсь открыть вам свое ноу-хау - Titan Jump. Именно на этом уровне Titan Jump оказывается очень полезным. Потому что в четырех из пяти наличествующих там домиков существуют чердаки, ни на один из которых почему-то не предусмотрено лестниц. Вы можете, конечно, попытаться воспользоваться JumpBoots, но можно также посетить все эти заначки, пользуясь исключительно силой и злобой Titan'ов, что, на мой взгляд, куда как интереснее. Тем более, что одних Jump Boots вам хватит в лучшем случае только на два чердака из четырех. Не спешите убивать Titan'ов, этих в высшей степени безобидных и весьма полезных существ! Прервите на время стрельбу, встаньте точно под дыркой на чердак, и ждите, когда очередным ударом ноги по земле Titan забросит вас туда. Обычно достаточно нескольких попыток, а иногда получается и с первого раза. Это и есть Titan Jump. Пользуйтесь на здоровье! Дарю!

В дальнейшем вы еще дважды встречали Titan'a: на небольшом уровне VeloraEnd (Velora Pass), и на уровне DasaCellars (Cellars at Dasa Pass). В обоих случаях Dispersion Pistol играет в деле убиения гигантов лишь вспомогательную роль. И тем не менее.

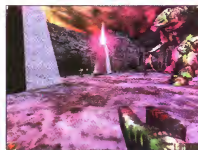
На уровне VeloraEnd Titan'a можно, да и должно убивать, роняя его в лаву. Специально для этой цели там существует падающий при нажатии на рычаг мост. Видите величественно сидящего на троне спящего Titan'a?

Стрелять в него из чего бы то ни было, пока он спит, совершенно бесполезно. Вы видите также на небольшом столике перед этим троном очередной апгрейд к Dispersion Pistol. Как только вы запрыгнете на столик, чтобы взять апгрейд, колосс проснется, а мост через лаву упадет. Поднять мост вы можете, только нажав на кнопку, находящуюся на сиденье Titan'овского трона, благо, этот гигант уже оторвал от него свой массивный зад (если вы, конечно, уже нажали на столик). Поднимается мост довольно медленно, и поэтому некоторое время вам придется побегать вокруг огромных фиолетовых факелов, трона и Titan'a. А затем, когда мост, наконец, поднимется, вы переходите по нему через озеро лавы, с противоположного берега беспокоите Titan'a из Dispersion Pistol (если это необходимо), и когда он, движимый жаждой вашей крови, взойдет на мост, нажимаете на рычаг. Мост падает, и всего лишь через пару секунд зверь растворяется в лаве, о чем вас информирует характерное колебание земной поверхности. Все! Путь на следующий уровень открыт!



И вновь не удержусь я от того, чтобы поведать вам, о дорогие читатели, еще кое-что любопытное по поводу этого уровня. В самом его начале при игре на максимальной сложности вы видите двух Skaarj'ей, занятых своим любимым делом - чисткой когтей, и не обращающих на вас ни малейшего внимания. Ну для чего вам тратить на них нервы, здоровье и амуницию? Не проще ли скормить их нашему Titan'y? Тихо убегайте от места своего рождения, пока Skaarj'ы вас не заметили. Там, где проход между скал делает поворот, оборачивайтесь и стреляйте один раз в какого-нибудь из Skaarj'ей сами догадайтесь из чего.

Затем быстро-быстро бегите к столику, нажимайте на него, после чего улепетывайте в сторону упавшего моста, не забывая при этом уворачиваться от огня приближающихся к вам Skaarj'ей. Если вы хоть немного играли в DeathMatch, вам точно достанет ловкости и проворства не пострадать от их выстрелов до того момента, как Skaarj'ы будут растоптаны разъяренным Titan'ом.



Итак, на уровне VeloraEnd вы можете убить всех монстров, не потеряв ни процента здоровья и не истратив ни одного патрона!

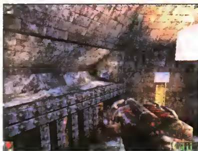
Поступая сходным образом, на уровне DasaCellars вы можете скормить Titan'y целую небольшую армию Krall'ов. Помните, как вы вошли в средних размеров круглый зал, и за вашей спиной упала решетка, после чего за толстой колонной вы неожиданно обнаружили Titan'a, а из дырок в стене на вас один за другим стали сыпаться Krall'ы? Помните, как вы, мужественно борясь с искушением набрать на консоли волшебное слово "God", совместными

с Titan'ом усилиями превращали этих Krall'ов в мясной фарш? Помните, как неблагодарный колосс затем долго и, к счастью, безуспешно пытался подвергнуть вас одной с Krall'ами участи? И во сколько обошлась вам эта странная причуда вашего психически неуравновешенного боевого товарища? А ведь ларчик-то просто открывался...

Причем открывался в самом что ни на есть прямом смысле этого слова. На той толстой колонне в центре зала есть один выступающий относительно других кирпичей специальный кирпич-кнопка.

Войдя в зал, вам нужно сразу идти к колонне, обойти ее слева (справа стоит Titan), и, стараясь не схлопотать от Titan'а оплеуху, быстро нажать на кирпич, после чего бежать к открывшейся этим вашим нажатием двери в стене. Дверь эта ведет на лестницу, поднявшись по которой, вы попадете на площадку на вершине колонны. По пути вам встретится всего один Skaarj, которого вы можете попытаться скормить Titan'у или же умертвить обычным способом. Далее, если повезет, вам вобще не придется ничего не делать, только смотреть сверху, как Titan топчет вылезающих из стены Krall'ов. А зрелище это, скажу я вам, стоящее! Не правда ли, он и без вас неплохо справляется?

Впрочем, бывает и так, что битва самопроизвольно затихает, и тогда вам сверху придется немного простимулировать или Titan'а, или какого-нибудь задумавшегося Krall'а все из того же Dispersion Pistol. В итоге вы получите внизу либо только одного израненного Titan'а (наиболее вероятный исход), либо нескольких Krall'ов. В любом случае ваша задача будет очень сильно упрощена. И полуживого Titan'а, и парочку хилых Krall'ов легко можно расстрелять из "единички" как сверху, так и с нижней части лестницы из этой потайной двери в стене. Но мало того, вам вообще нет нужды торчать в этом зале, ожидая окончания битвы Titan'a с Krall'ами! Потому что вы можете спокойно спрыгнуть с площадки



(той, что наверху колонны) в хорошо заметную сверху нишу, расположенную над упавшей решеткой, где находится открывающая эту решетку кнопка, нажав на которую, вы можете сразу выйти на свободу!

Убиваем Warlord'а из единички

Ну что вы, дорогие читатели, я не сумасшедший. Просто я немного умею пользоваться Dispersion Pistol, чего и вам от всего сердца желаю.

Впрочем, уважаемые, я вас понимаю. Warlord, несомненно, является нашим самым грозным и достойным противником в Unreal. По интеллекту, огневой мощи и подвижности он сравним разве что со знаменитыми Skaarj'ами, а по здоровью намного превосходит их, не дотягивая, впрочем, по этому параметру до Titan'а. И потом, он ведь еще и летает! А переход в третье измерение и эффективное его использование делают Warlord'а кем-то куда большим, чем просто обожравшимся здоровья летающим Skaarj'ем. И тем не менее, из Dispersion Pistol убивается даже этот супер-монстр!

Первый раз Warlord встал на вашем пути на уровне NaliLord (NaliCastle - Warlord). Вы появились в конце узкого коридора, выходящего на мостик, по обеим сторонам от которого пузырилась и фонтанировала красная лава. А впереди, спиной к вам, величественно стоял Warlord. А затем... О, нет! Я не дерзну пытаться описать своим недостойным языком вашу с ним битву, столь же продолжительную и тяжкую, сколь и прекрасную. Оставим это занятие поэтам и историкам. Я лишь осмелюсь рассказать о том, какой битва эта, по моему скромному мнению, могла бы быть.

Вы пару раз стреляете в Warlord'а из Dispersion Pistol прямо с того места, где стоите. Или же вы можете немного пострелять не в самого Warlord'а, а в каменную сосульку, что растет с потолка прямо у него над головой.

Падение этой сосульки будет, во-первых, стоить Warlord'у потери приблизи-

тельно четвертой части здоровья, а, во-вторых, обратит его внимание на вас в той же мере, как и выстрелы непосредственно в него. Стараясь не пострадать от его ракет, вы затем некоторое время маячите в поле его зрения в конце коридора. Если вы потеряли его из виду, то ОЧЕНЬ осторожно выглядываете из коридора только для того, чтобы он вас заметил, и, избегая ракет, сразу и быстро ныряете назад. Вашей целью является заманить Warlord'а внутрь коридора. Как только вы увидели, что он направился по коридору пешком в вашу сторону, бегите от него назад-влево-назад, в самый дальний закуток бокового ответвления коридора. Несмотря на весь свой хваленый Skaarj'евский интеллект, Warlord вас никогда там не найдет. Если только, конечно, вы будете сидеть тихо и не высовываться. Конечное положение должно быть таково: Warlord находится приблизительно в том месте, где вы родились на этом уровне, вы - в тупичке, в глубокой нише на той же стороне бокового ответвления коридора, что и Warlord. Вы в нише, и поэтому Warlord вас не видит. Самое время начать понемногу отравлять ему жизнь.

Вы берете Dispersion Pistol, поворачиваетесь вправо (в сторону Warlord'а) и стреляете как можно ближе к нему в пол альтернативным способом..

Как известно, альтернативный выстрел из Dispersion Pistol обладает отличным от нуля радиусом поражения, вследствие чего каждый такой выстрел в пол наносит вашему противнику небольшое повреждение. То, что ваши выстрелы достают Warlord'а, становится ясно из характерных похрюкиваний, коими он эти выстрелы сопровождает. Теперь вы просто стоите и стреляете. Вдумайтесь, оцените: вам предстоит замучить до смерти Warlord'а "единичкой"! Можете быть уверены: к вам он не пойдет. Warlord будет умирать достойно. Только не наглейте и не высовывайтесь! Здесь очень важно не увлекаться и не пытаться форсировать события. Стрелять нужно именно из-за угла в полном смысле этого слова. Лучше всего, если вам с вашей позиции не виден даже край крыла Warlord'а! Не пытайтесь относиться к этому суровому воителю как к Titan'у; в противном случае вас внезапно и неотвратимо постигнет справедливое возмездие. Спешить вам решительно некуда. И поверьте: потраченное вами время с лихвой окупится тем огромным моральным удовлетворением, которое вы испытаете, победив Warlord'а столь извращенным способом. А о сэкономленной амуниции я и не говорю.

Кстати, левое положение оружия здесь более удобно. Хотя сойдет и правое!

Второй раз Warlord появился из внезапно открывшегося маленького помещения на уровне ExtremeGen (Skaarj Generator). И появление это никак нельзя назвать удачным, ибо непосредственно перед этим событием вам пришлось немного покувыркаться с целой толпой Skaarj'ей, что, безусловно, вам чего-нибудь да стоило. Данный уровень предоставляет игроку довольно большие возможности для маневра, в первую очередь благодаря наличию трех телепортеров, а также второму этажу и удерживающим его массивным наклонным опорам. Драться со Skaarj'ами на уровне ExtremeGen поэтому не просто удобно, но даже комфортно.

Со старыми добрыми Skaarj'ами, но, увы, не с Warlord'ом. Потому что ДРАТЬСЯ с Warlord'ом неудобно всегда и везде. Это правило, из которого мне неизвестны исключения. И потому разумно попытаться его просто УБИТЬ.

Ключ к решению этой задачи прост. Вы можете не допустить выхода Warlord'а по вашу душу из его каморки, когда вами будет убит последний Skaarj, и она откроется. Для этого достаточно, чтобы в момент разрушения стенки, отделяющей каморку от основного помещения, вы были чем-либо скрыты от зорких глаз Warlord'а. Ситуация очень похожа на ту, что уже была на уровне Dark, хотя вместо Titan'а у вас теперь куда более серьезный противник. К счастью, возможностей для игры в прятки на уровне ExtremeGen немало. Можно, к примеру, оказаться в ответственный момент смерти последнего Skaarj'а где-нибудь на втором этаже, желательно с ближней к Warlord'у стороны.

Можно даже укрыться прямо под носом у Warlord'а - сразу за углом, сбоку от выхода из небольшого коридорчика, ведущего к разрушающейся стенке.

Лично я предпочитаю умерщвлять последнего Skaarj'а, находясь напротив Warlord'а в комнатушке с открывающейся

дверью, т.е. там, где на этом уровне рождается игрок. Вы стоите в своей каморке, Warlord - в своей. Вас скрывает друг от друга своим, так сказать, торцом наклонная колонна. Ну, чем не Dark? Здесь, однако, не следует быть небрежным: в отличие от Titan'а, Warlord умеет заглядывать за угол. Т.е. для того, чтобы Warlord вас обнаружил, совсем не обязательно демонстрировать ему какую-либо часть своего тела. Зачастую для этого оказывается вполне достаточно просто зайти за угол не слишком далеко. А посему стрейфиться, высовывая свою вооруженную руку из-за колонны или какого-нибудь угла, вам необходимо ОЧЕНЬ аккуратно! Если вы укрылись в комнатке с открывающейся дверью, что напротив Warlord'овской каморки, вам надлежит податься в ту сторону, с которой вы держите оружие ровно настолько (и не больше!), чтобы ваши выстрелы могли пролетать, почти касаясь наклонной опоры второго этажа, сквозь самый краешек телепортера, за голубой дымкой которого можно разглядеть смутные очертания Warlord'а.

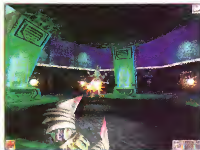
Как только вам удастся занять такую позицию, можете расслабиться: все, что вам теперь остается, так это не забывать время от времени прекращать огонь, давая тем самым Dispersion Pistol возможность подзарядиться. Если вы спрятались от Warlord'а где-либо еще, вам необходимо действовать приблизительно так же. Т.е., высовывая вооруженную руку из-за укрытия ОЧЕНЬ осторожно, поджаривать Warlord'у пятки или сдирать выстрелами с его боков кожу и т.п.

Принцип вам уже, должно быть, вполне ясен, а посему я умываю руки, предоставляя вам, господа, возможность самим совершить выбор в пользу того или иного конкретного варианта издевательств над Warlord'ом на уровне ExtremeGen.

Убить Queen из "единички"

Мои поздравления: вы победили! Отныне народ Нали свободен. Их прекрасный мир густо устлан трупами врагов, осмелившихся встать у вас на пути. Усилиями благодарных четырехруких человечков по всей планете уже поднимаются памятники Сошедшему с небес Освободителю, Мессии с гранатометом в руках. И у всех этих изваяний - каменных, бронзовых, деревянных - одно лицо. Не узнаете? Это ваше лицо. Лицо израненного и смертельно усталого человека. Лицо закоренелого преступника, волею случая сделавшегося спасителем цивилизации...

Итак, игра практически закончена. За небольшим, однако, уточнением. Все, что стоит теперь между вами и вожделенным космическим кораблем - это монстр под названием Queen.

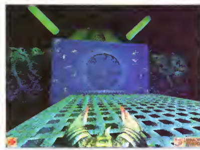


Маленькая неприятность на пути великого человека...

Основная и весьма неприятная особенность Queen заключается в том, что она умеет чудесным образом исчезать в одном месте и через некоторое время появляться в другом, причем предугадать место ее будущего появления практически невозможно. Бегает Queen быстро, но, тем не менее, предпочитает перемещаться в пространстве при помощи телепортации. Время от времени она пользуется энергетическим щитом, нейтрализующим большую часть убойной силы вашего оружия. И, кроме того, стреляет подобными Skaarj'евским огненными шарами, выпуская их, в отличие от тех же Skaarj'ей, сразу помногу и широким веером. А увернуться от такого залпа, особенно если он произведен с близкого расстояния, не так-то просто.

Думаю, вы уже догадываетесь, к чему идет дело. Совершенно верно: во избежание ненужных переживаний, вам и Queen надлежит убить из Dispersion Pistol. Ибо в Unreal практически всегда, когда нам приходится нелегко, на сцену выходит именно Dispersion Pistol, замечательное и универсальное оружие, одинаково хорошо служащее нам и в качестве фонарика, и в качестве спецсредства, специально разработанного для уничтожения особо могучих и опасных монстров.

Разберемся сперва в ситуации. Вы за-



шли в круглую спиральную дверь, по бокам от которой на стенах сидят пауки.

Далее вы проследовали по коридору ко второй двери, навсегда закрывшейся за вашей спиной, стоило вам только переступить через порог. Вы сделали еще несколько шагов - тут внезапно из большой круглой дыры в центре зала была как бы поршнем выдавлена вверх Queen, и началось веселье. Итак, Queen сидит в яме; она присутствует на уровне изначально, в отличие, к примеру, от того же Titan'а на уровне Ruins, который возникает из ничего лишь в конце прохождения уровня. А ключом к появлению Queen в зале является ваше на нем появление плюс несколько шагов по направлению к яме. Оказывается, что этот-то последний момент вы и можете исправить. Т.е., вы можете "вызвать" Queen из ямы, не заходя сами внутрь зала! Для чего достаточно каким-либо образом дать ей знать о себе. Ни гранаты Eightball'а, ни лимонки FlakCannon'а, ни зеленка из GESBioRifle для этой цели не пригодны: из-за двери до ямы они просто не долетают. Остается только RazorJack.

Итак, вы подходите к дверям в зал, они открываются, и вы с порога, не заходя внутрь, стреляете из RazorJack под углом вверх, пытаясь попасть отражающимися от пола второго этажа звездочками в яму.

Поэкспериментируйте немного с углом выстрела и с вашим положением у двери. Только не переступайте через порог! Через некоторое время ваша цель будет достигнута: одна или несколько звездочек попадут в сидящую в яме Queen, после чего она немедленно появится в зале. Можете вздохнуть с облегчением, ибо самое трудное уже позади. Теперь вам предстоит нечто очень похожее на то, чем вы занимались с Titan'ами на уровне SpireVillage. Вы подходите к дверям в зал, они открываются, вы ищете взглядом Queen и, найдя, стреляете в нее несколько раз из "единички", после

чего, избегая залпа ее бластеров, отходите от двери назад. Дверь закрывается, некоторое время вы стоите на месте, после чего опять подходите к двери - и все повторяется. Королева появляется на уровне не где попало, а в нескольких совершенно определенных местах, что также можно использовать. Попробуйте подходить не прямо к двери, а к ее косяку вдоль стены коридора, а затем повернуться так, чтобы, упершись плечом в косяк, под углом смотреть сквозь открытую дверь внутрь зала. Через несколько секунд прямо перед вами появится Queen: вы смотрите как раз на одно из фиксированных мест ее телепортации!

Стреляйте в нее, отходите, вновь подходите к косяку и т.д. Queen не в состоянии переступить через порог двери, посему вам остается лишь следить за тем, чтобы не попасть под ее огонь. Играйте с ней, дразните ее, издевайтесь над ней, спокойно закрывая дверь прямо у нее перед носом! И ни в коем случае не заходите внутрь!

И еще несколько слов об "единичке"

Разумеется, при помощи Dispersion Pistol можно бороться не только с монстрами-боссами. Я, к примеру, предпочитаю пользоваться исключительно "единичкой" для умерщвления рыб, Slith'ов (на суше), Krall'ов, Manta, гигантских стрекоз, Gasbag'ов и даже Broot'ов. Все эти монстры, прежде всего, безнадежно тупы, а плюс к этому, характеризуются либо малой подвижностью, либо стремлением нападать на врага, двигаясь к нему строго по прямой, либо и тем и другим одновременно. Никакой особой техники здесь не потребуется: обыкновенная стрельба с отходом назад, с редкими стрейфами за угол или просто в сторону от отдельных летящих в вас ракет, капель кислоты или энергетических сгустков. Время от времени приходится делать паузы для того, чтобы дать оружию возможность подзарядиться. Есть, конечно, и некоторые нюансы. К Slith'ам, к примеру, вплотную лучше не приближаться, поскольку в ближнем бою своими клешнями они способны за короткое время нанести вам весьма серьезные повреждения. А вот к появившемуся внезапно вблизи вас Broot'у, напротив, следует нестись радостно, сломя голову, прямо в его объятия, и, почти коснувшись его, немедленно бежать назад и отстреливаться. Этот нехитрый прием, во-первых, даст вам гарантию того, что Broot не будет стрелять в вас ракетами, и, во-вторых, заставит его переключиться в режим погони. В этом режиме Broot может пребывать неограниченно долго, лишь бы только дистанция между ним и вами оставалась не слишком большой. Можете быть уверены: он будет гоняться за вами до тех пор, пока вы его, наконец, не застрелите. Поупражняйтесь немного в беге спиной вперед; в нашем 3D-шутерном деле это очень полезный навык! Приблизительно так же, кстати, можно поступать и с Krall'ами, вот только в отличие от Broot'ов они обладают способностью самопроизвольно возвращаться из режима погони в режим, так сказать, стрельбы. Хотя с Krall'ами можно и не мудрствовать: скорострельность их посохов очень низка, скорость энергетического сгустка сравнима со скоростью вашего бега, а уход от вашего выстрела прыжком в сторону делается этими забавными монстрами гораздо реже, чем следовало бы. Реальную опасность Krall'ы могут представлять, только когда наваливаются толпой в замкнутом помещении, как, скажем, в трех комнатах-ловушках на уровне DasaCellars. Тут уж, конечно, не до Dispersion Pistol. И, кроме того, бывает трудно побороть искушение тихо приблизиться к троице играющих в кости

Krall'ов (на протяжении игры эту картину вы можете наблюдать четырежды на разных уровнях) почти вплотную и разнести всю эту теплую компанию в клочья одним-единственным залпом из Eightbal'а.

По поводу же стрекоз, Manta и Gasbag'ов какие-либо советы совершенно излишни: одиночные монстры каждого из этих трех видов безобидны почти как Nali; посему процесс их истребления при помощи "единички" не заслуживает того, чтобы заострять на нем внимание.

В принципе, из Dispersion Pistol можно убивать и Mercenary, и даже Skaarj'ей, особенно, если это оружие хорошо проапгрейденно. Но против них я все же предпочитаю использовать что-либо побольше и помощнее. Победа над Skaarj'ем при помощи простой "единички" есть, безусловно, маленький подвиг. Но, право же, они заслуживают к себе куда лучшего отношения! И проявлять к ним такое же неуважение, как, скажем, к Titan'у или к Krall'у, по меньшей мере, гнусно. В борьбе с представителями славного племени Skaarj'ей я не пытаюсь экономить амуницию, чего и вам искренне желаю. Для кого еще, как не для этих в высшей степени опасных, наделенных грацией пантеры и злобным разумом дьявола воинов, существуют в Unreal такие жестокие вещи, как Amplifier, FlakCannon, Eightball, ASMD, RazorJack и другие столь же страшные механизмы?! Не глумитесь над святым, господа! Не убивайте из "единички" Skaarj'ей!!!

Ну вот, пожалуй, и все, что имело смысл сказать в этой коротенькой заметке по поводу оружия номер один. И, тем не менее, я смею надеяться, что, даже несмотря на ограниченный объем журнальной статьи, мне удалось показать вам, о дорогие читатели, что Dispersion Pistol есть отнюдь не фонарик, но настоящее, грозное, сеющее смерть Оружие. В Unreal это вообще оружие победы, ведь именно с его помощью оказывается удобнее всего убивать монстров-"боссов", а также и большую часть остальных тварей в игре. Носите Dispersion Pistol всегда с собой, и это будет лучшей гарантией вашей безопасности! И пусть потешаются над вами глупцы, обзывая его "фаллоимитатором"! Не обижайтесь на них, но сжальтесь над ними, ибо люди эти глубоко несчастны: за неказистой внешней формой они не смогли узреть глубокого внутреннего содержания. Сжальтесь над ними, ведь никогда не познают они наслаждения от убийства "единичкой" Queen и Warlord'а. Сжальтесь над ними и с загадочной и скорбной улыбкой пройдите мимо, накапливая в кармане заряд...

Старший опер Гоблин
(Продолжение. Начало в №3'99)

Ground Zero: Санитары Подземелий

Удар в дверь раздался так неожиданно, что оба диверсанта аж подпрыгнули. Сила удара была такова, что толстая дверь даже слегка прогнулась.

Лютый выхватил из кармана рюкзака шнур с круглой шайбой кобальтового магнита на конце, размахнулся и метнул его к решетке. Магнит шлепнул прямо над ней по металлической стене и прилип. Диверсант щелкнул микровыключателем присоединенного к другому концу шнура аккумулятора, и магнит прилип к металлу намертво. Боец дернул шнур – мертво, двух гладиаторов сразу повесить можно. И, упираясь ногами в стену, мощными рывками полез наверх. Решетку он вышиб со второго пинка, нырнул в трубу и втащил наверх свой тяжеленный рюкзак.

Гоблин нервно поглядывал то на дверь, то на приятеля. В дверь долбили так, что она уже почти на полметра прогнулась внутрь. Интересно, чем зто они так долбят, думал Гоблин, выставляя силу тока в катушках рэйлгана на максимум. Головой, что ли?

Лютый махнул сверху рукой, и Гоблин выскользнул из лямок рюкзака. Подбежав к шнуру, он быстро захлестнул лямку узлом, шагнул в сторону и, широко расставив ноги, прицелился в дверь. Рюкзак одним рывком улетел наверх.

Бамммм!!!! – в очередной раз ударило с той стороны. Бздынь! – выстрелил рэйлган. Отдача была такой, что Гоблин еле удержался на ногах. Пуля, завив за собой голубую спираль и звонко чмокнув, прошила стальную дверь, как раскаленная игла папиросную бумагу. За дверью на секунду наступила тишина. А через зту самую секунду с той стороны раздался такой разъяренный вопль, что Гоблин с места запрыгнул в трубу, практически не прикоснувшись к шнуру.

- В кого зто ты попал, елы-палы?! – спросил Лютый, лихорадочно затягивая за ним шнур.

- Наверно, механизм какой-то сломал. У них религия вся вокруг механизмов и шестеренок замешана. Они из-за своих барбосов никогда особо не расстраиваются, а вот технику любят со страшной силой. Посмотрим, чего там, а?

- А что ты там мечтаешь уви... - Лютый не договорил, потому как внизу грохнул взрыв.

Искореженная дверь влетела внутрь и с грохотом запрыгала по полу. Вслед за ней расползалось облако густого дыма. Внутри облака шевелилось что-то непонятное. Бойцы недоуменно переглянулись.

Непонятное тем временем входило в помещение. Лютый радостно осклабился и с удовольствием нажал на кнопочку дистанционного управления. Теперь бабахнул правильный взрыв, и помещение огласил такой вой, что на какое-то время их обоих попросту парализовало. Придя в себя, Лютый нажал на кнопку второй раз и жуткий вой, как и положено, захлебнулся.

Диверсанты мгновенно развернулись в обратную сторону и опрометью поскакали на четвереньках прочь. Любопытство их больше не терзало.

Они бежали молча. Труба сменяла трубу, широкая сменяла узкую. Коегде можно было идти во весь рост, а где-то приходилось снимать рюкзаки и ползти по-пластунски, волоча их за собой. Вдалеке гудели могучие вентиляторы, из боковых ответвлений доносились голоса строггов. Диверсанты бежали туда, где трубы спускались вниз.

Добравшись до очередной шахты, они отключали гигантские вентиляторы, слезали по шнуру ниже, снова запускали механизмы и пробирались все глубже и глубже, туда, куда их гнал инстинкт.

Трубы, трубы... Возле вертикальных шахт они достигали 50 метров в диаметре, и передвигаться в них было очень удобно. Основная масса ответвлений позволяла ходить, слегка пригнувшись. А чтобы добраться до помещений, приходилось уже идти на четвереньках.

Иногда они вылезали из вентиляции и шли над пещерами, иногда переправляясь через открытые места по навесным мосткам.

С одного такого мостика Гоблин далеко внизу увидел гнездо подземных мутантов, жутких хозяев пещер. Ботаники поговаривали, что когда-то зти страшные зверюги были чем-то вроде земных крыс, но потом, из-за радиации и загрязнения окружающей среды, мутировали, постепенно превратившись в тех кошмарных тварей, встреч с которыми земляне старательно избегали. Сверху было отлично видно, как самка кормит двух маленьких, пока еще симпатичных детенышей.

Маленькие все симпатичные, подумал про себя Гоблин. Даже поросятки. Только вот потом из них почему-то огромные свиньи вырастают. Особенно людей зто касается...

Так они шли достаточно долго, пока шедший впереди Лютый не учуял запах чужой казармы. Немного поразмыслив, они двинулись на запах и тихо вышли к очередной вентиляционной решетке.

За решеткой было темно и жарко. В нос остро бил тяжелый запах зверя. Немытые строгги пахли покруче, чем немытые земляне. Гоблин тихонько потянул решетку за нижний край на себя.

Решетка беззвучно поднялась и прочно встала в захват. Диверсант внимательно слушал. Помещение наполняло тяжелое сопение и храп минимум десятка спящих строггов. Похоже, спальный кубрик.

Медленно, как во сне, Гоблин начал спускаться вниз. Встав на пол, он подал руку Лютому и помог ему слезть.

Всего здесь было пять стоявших в ряд двухъярусных коек. Оба двинулись к ближайшей, на ходу вытаскивая из ножен огромные черные ножи. Подойдя к крайней, высокий Лютый занялся верхним, а Гоблин склонился над нижним. Пара резких движений – и оба строгга молча отошли в мир иной.

Они только двинулись по проходу к следующим, как вдруг из темноты дальнего угла на них глянули два широко распахнутых красных глаза. Диверсанты окаменели. Секунду глаза не мигая смотрели на них, а затем помещение огласил жуткий крик.

Лютый прыгнул к следующей койке и изо всех сил толкнул ее, вытряхивая на пол не успевших вскочить солдат. Остальные уже скакали через спинки на пол, а один прыгнул сверху прямо на диверсанта.

Руки монстра хотели вцепиться в горло, но живот принял в себя холодную вороненую сталь. Диверсант провернул нож и рывком швырнул обмякшее тело навстречу нападавшим, присел, споткнулся о табуретку, подхватил ее, швырнул вслед покойнику и, выставив вперед нож, попятился. Строгги мгновенно отшвырнули труп и табуретку, отпихнули койки к стене и молча двинулись вперед. Лютый быстро отступил к стене и встал возле Гоблина.

Из тяжело сопящей темноты на них смотрело семь пар светящихся красных глаз. На секунду замерев и не издав ни звука, семеро разом бросились в атаку.

Было зто совсем неправильно, потому что все они мешали друг другу и этим помогали диверсантам, которые сразу заработали ножами в полную силу. Темнота наполнилась стонами и хрипами, и трое оставшихся невредимыми строггов отскочили назад.

Теперь уже диверсанты бросились вперед, и кровавый хоровод завертелся в середине комнаты. Через секунду еще один строгг упал замертво, но два оставшихся бились насмерть. Однако упорство им не помогло, и они тоже вскоре прилегли к товарищам на пол. Быстро добив раненых, бойцы подошли к двери.

Лютый нащупал на боку шлема кнопку и нажал на нее. Шлем щелкнул, и из его лобовой части, как кукушка из ходиков, вынырнул хоботок волоконно-оптического приспособления. Боец опустил из-под козырька на глаза очки фотоумножителя, чуть-чуть приоткрыл дверь, присел и придвинулся к щели. Управляемый движениями глазных яблок хоботок просунулся в дверную щелку, омерзительно задергался, изгибаясь вправо-влево-вверх-вниз, и напряженно замер. В коридоре никого не было.

Диверсант открыл дверь и закрыл глаза, прислушиваясь. Ровно гудели знакомые кондиционеры, где-то звонко капала вода. Ни разговоров, ни шагов не было слышно. Он прикрыл дверь, посмотрел на Гоблина и отрицательно качнул головой. Гоблин кивнул и, перешагивая через трупы, пошел к вентиляции за рюкзаками.

И в этот момент Лютый услышал шаги.

- Псс! – зашипел он. Гоблин мгновенно развернулся кругом и с ножом в руке направился обратно.

Лютый встал сбоку от двери и приготовился. Шаги становились все ближе, идущий что-то тихо говорил на ходу. Сам с собой, что ли, базарит? Похоже, поэт.

Дверь распахнулась, внутрь шагнул строгг и потянулся к выключателю на стене. Огромная рука схватила его сзади за физиономию и зажала рот, а острый нож одним взмахом перерезал горло. Строгг замычал, забился и обмяк. Диверсант медленно опустил тело на пол и вытер забрызганную кровью руку об одежду "поэта". Гоблин снова пошел за рюкзаками.

Лютый сидел у двери и слушал. И услышал. Теперь по коридору шло сразу несколько строггов, переговариваясь рычащими гортанными голосами. Гоблин с миной в руке уже стоял рядом. Лютый взял ее, прилепил к спинке койки, выставил секундную задержку срабатывания, щелкнул включателем и метнулся назад, к вентиляции. Уже забравшийся туда Гоблин высунул руку из трубы и помог ему залезть внутрь. Там Лютый аккуратно запер за собой решетку, поставил еще одну мину и на четвереньках побежал прочь, вслед за Гоблином.

Примерно через минуту сзади грохнул взрыв. Еще через пять грохнула мина, установленная в трубе. Взрывная волна словно огромным резиновым кулаком ударила Лютого под зад и бросила вперед. Он только успел втянуть голову в плечи, как со всего разгона боднул в зад Гоблина. Отчаянно матерясь, потирая ушибленные места и злорадно хихикая, они побежали вперед. Дальше монстры не полезли, и поэтому оставленный им третий сюрприз так и не сработал.

Бегать с рюкзаком на четвереньках было очень тяжело. Минут через пятнадцать таких бодрых скачек диверсанты залегли и отдышались. Было темно и жарко, страшно хотелось пить.

- Камрад, у тебя вода еще есть?

- На, - Лютый протянул фляжку. – Мне глоток оставь.

Гоблин тряхнул фляжку, набрал в рот немного воды и начал потихоньку ее засасывать. Пить глотками было нельзя, иначе сразу прошибал пот, и жажда становилась вовсе нестерпимой. Немного попив, он вернул флягу.

- Куда дальше двинем? - Лютый допил воду.

- Вниз, куда же еще.

- Хех. Вниз... А ведь мы до сих пор никого из наших не встретили... Как думаешь, почему?

- Ну, ты спросил... Откуда же я знаю? На этот генератор нас кинули тридцать три человека. Каждая пятерка идет сама по себе, у каждой есть бомба, даже нам с тобой на двоих выдали.

Кто-нибудь дойдет обязательно. Я, кстати, с Бесярой забился на стакан красного, что первым дойду. А вообще можем никого так и не встретить до самого конца... Ладно, чего гадать, поползли дальше...

И они снова пошли на четвереньках. Примерно через двадцать минут оба услышали слева звуки - что-то стучало, слышались шаги и голоса. Диверсанты повернули налево и вскоре уперлись в решетку. Открывать ее они не стали, просто смотрели вниз.

Перед ними была очередная огромная пещера. Вентилнционнан решетка, из которой они выглядывали, находилась примерно в сорока метрах от пола. Они спокойно сняли рюкзаки и расположились с комфортом, не опасаясь, что кто-нибудь их заметит.

Лютый вытащил бинокль и направил его вниз. Как обычно, строгги были заняты любимым делом – погрузкой и отправкой ящиков. Работяги снимали их из штабеля огромным автопогрузчиком и грузили на железнодорожные платформы, где их закрепляла перед отправкой такелажная команда. Малочисленная охрана расслаблено бродила по всему помещению. Пока Лютый смотрел, Гоблин отполз от решетки вглубь и мгновенно уснул.

Сон был обычный, виденный им сотни раз. Снова он летел к поверхности планеты в неисправной десантной капсуле. "Зулу 5-9, Зулу 5-9, отзовись!!!" – снова орал в наушниках координатор с крейсера. Он тоже кричал

ему в ответ, но передатчик не работал, а капсула напрочь не слушалась руля. Потом погас свет, над головой вспыхнула аварийная красная лампа и лихорадочно мигающий всеми кнопками пульт как будто залило кровью. Как зачарованный, он смотрел на экран, а навстречу ему неудержимо летела багровая поверхность чужой планеты. Гидравлическая система управления рулями не работала, и он изо всех сил тянул на себя рычаги, пытаясь хоть немного задрать нос капсулы перед ударом об грунт. Сжатые челюсти свело судорогой, из под ногтей потекла кровь, правый рычаг отломался, и в то мгновение, когда капсула ударилась об грунт, он вскочил и проснулся.

Лютый оглянулся на шум, подмигнул подпрыгнувшему приятелю, который дико смотрел на него вытаращенными мутными глазами, и снова отвернулся к решетке. Глянув на крепко сжатый правый кулак и не увидев в нем отломанной рукоятки, Гоблин молча рухнул обратно на рюкзак. Если снится сон, значит мы уже рядом. Второй раз он заснул без сновидений.

Лютый беззвучно хихикнул: опять летит камрад... На эту тему был даже анекдот. Падает Гоблин на Строггос в неисправной капсуле и орет диспетчеру: "Все пропало!!! Руль поломан, тяги нет, я падаю!!!" Диспетчер отвечает: "Понял!", и отключается. Гоблин снова вопит: "У меня поломка, я падаю!!!" Диспетчер отвечает: "Хорош орать, я тебя уже вычеркнул". Хе-хе... Раз видит сон, значит мы близко.

Тем временем погрузка в пещере закончилась, работяги забрались на последнюю платформу, состав дернулся, лязгнул сцепками, медленно тронулся и уполз в открытые ворота. Гигантские створки медленно закрылись, и караульные быстро разошлись по постам.

Наступила тишина, только ровно гудели турбины двух летунов, медлен-

но круживших под потолком. Под это тихое гудение у Лютого начали слипаться глаза, и через пару минут он уже вырубился.

А спать ему было нельзя, потому как кто-то один всегда должен бдить. Однако шли уже седьмые сутки рейда, спали они только при случае, и организм требовал отдыха. Уставшие как псы, они спали в любом положении и снов практически не видели. Но это еще не говорило о том, что их можно было застать сонными. Скорее наоборот. Натренированный многими годами и бесчисленными разведвыходами участок мозга чутко следил за всем, что происходило вокруг. И когда патрульный летун поднялся выше и начал проверять вентиляционные отверстия, Лютый мгновенно проснулся и тихо отступил к проснувшемуся Гоблину.

Они быстро отползли вглубь вентиляционной трубы и замерли. Сперва шум турбин усилился справа, потом перешел в тот проход, из которого выбрался Лютый, и после этого ушел влево. Диверсанты молча поползли в правую сторону. Вентиляционная труба была узкой, потому как в этой пещере не находилось никаких производств.

Любая цивилизация на определенных стадиях развития могла творить совершенно изумительные технические сооружения, но то, что делали строгги, неизменно приводило землян в немой восторг. Вентиляционная система подземелий несомненно была шедевром инженерной мысли. Циклопические вентиляторы нагнетали воздух с поверхности через гигантские шахты в кондиционеры распределительных узлов, откуда он через теплообменники расходился по самым дальним закоулкам. Не менее мощной была и система вытяжки, только работала она за счет восходящих от огнедышащей лавы воздушных потоков. Вся конструкция чем-то напоминала кровеносную систему живого организма, да в общем-то, таковой и являлась. Это понимали и земляне, и строгги, поэтому механизмы воздухообмена никто из них не трогал.

Когда силы вторжения уничтожили руководящую верхушку армии Строггоса и разнесли в прах все города на поверхности, остатки строггов ушли под землю. До вторжения они укреплением подземелий никогда не занимались. Там были расположены рудодобывающие предприятия, энергетические станции и какие-то непонятные поселения. Спустившиеся вниз остатки войск перегруппировались и приступили к ведению партизанской войны.

Что они делали внизу — определить было сложно, техника людей этого сделать не позволяла, да никто этим особо и не интересовался. Хотя особых иллюзий по поводу их занятий никто не питал, и поэтому на зачистку подземелий были незамедлительно брошены разведывательно- диверсионные части.

Диверсанты, как правило, проникали в подземелья тремя путями: через вентиляцию, через канализацию и обычным путем, через нормальные входы. Несмотря на в общем-то слабую укрепленность подземелий, дураков среди монстров было мало, и главные проходы они перекрывали как следует. Среди диверсантов дураков не было вовсе, поэтому третий способ практически никогда не использовался. Они лезли вниз как крысы, через трубы и коллекторы. Обратно возвращались не все, боевые потери были велики.

Однако все это не давало мгновенного результата, потому как и та, и другая стороны выжидали, производя только спорадические вылазки и не предпринимая никаких решительных шагов. Командование дислоцированных на Строггосе диверсионных частей требовало уничтожения подземелий направленными тектоническими сдвигами или глобальной закачкой нервно-паралитических газов. Ни то, ни другое сделать не удавалось, потому как сверху никак не давали отмашку.

После завершения широкомасштабных боевых действий к планете подтянулась масса гражданских "специалистов" по решению вооруженных конфликтов мирным путем. Строггос осадили толпы ксенобиологов и знатоков инопланетных форм жизни. Все они чего-то там вещали о сострадании и непрерывно требовали от армии прекратить боевые действия против "беззащитных аборигенов и их семей".

В конце концов, пользуясь безнаказанностью, на огромной глубине строгги ухитрились собрать и включить несколько гравитационных генераторов. В результате они тут же передавили все наблюдательные спутники, а потом уронили на поверхность Строггоса эскадру транспортников с личным составом и грузами на борту.

После этого была начата операция Ground Zero, в ходе которой на штурм зловредных агрегатов были брошены отборные штурмовые группы. Вообще это была работа для регулярных частей, но положение сложилось критическое, и медлить было нельзя.

Отошедшие на безопасное расстояние от Строггоса имперские рейдеры держали планету на прицеле, готовые в любую секунду обрушить на нее всю мощь своих гравитационных разрядов. При таком раскладе от нее ничего бы не осталось, однако при этом вместе с ней исчезли бы и все проблемы. Есть планета — есть проблемы, нет планеты — нет проблем. Но обстоятельства складывались так, что транспортники удерживались врагом на орбите, а подземные генераторы строггов накапливали энергию от внутренних источников.

Ровно неделю назад Гоблин стоял в кабинете командира дивизии. Жилистый генерал Карабас, абсолютно седой в свои сорок лет, говорил медленно и тихо:

- Мы оба солдаты, и я не стану тебе тут заливать про долг, Отечество и Карающий Меч Империи. На орбите ждут смерти наши люди, и никто, кроме вас, не сможет им помочь. Враг хитер, нагл и коварен. Я почти не сомневаюсь, что никто из вас не вернется. Было бы все спокойно, - тут генерал подмигнул, — я бы и сам сходил, ты же знаешь. Если вы не успеете выполнить задачу за 180 часов, будьте готовы к самому худшему — планету разнесут вместе с вами. Успеете — будьте готовы к тому же самому. Возможно, кроме вас с задачей не справится никто, хотя лично я в это не верю. Благополучный исход — уничтожение всех генераторов. Безнадега, но попытаться необходимо. Нельзя просто так бросить людей в беде. Вопросы?

- Откуда? — хмыкнул Гоблин. — Сходим, конечно. Распашем безотвальным способом.

- Тревога будет объявлена через час. Прощай.

Гоблин молча кивнул, развернулся и вышел.

Свою историю корпус вел от специальных войск родины человечества — Земли. Когда-то давно, в двадцатом веке, во времена противостояния тогдашних сверхдержав для совершения диверсий в тылу и нанесения упреждающих ударов были созданы войска специального назначения. В случае подготовки врага к нанесению ядерного удара в их задачи входило проникновение на его территорию с носимыми ядерными боеприпасами и ликвидация пусковых установок до старта ракет. И тогда, и сейчас солдаты уходили на верную смерть, поскольку выбраться живым после выполнения таких задач было практически невозможно...

Гоблин повернул налево и снова вышел к вентиляционной решетке. Смахнув со лба пот и прищурившись, он внимательно смотрел вниз. Чего это они тут творят, рожи гнусные? Летун находился уже в самом низу, о чем-то разговаривая с часовым на вышке. Гоблин молча потянул из-за спины рэйлган и припал к прицелу. Перекрестье встало прямо на середине затылка часового. Блин, как тут все просто, подумал он и повел прицелом в сторону. Неподалеку от вышки расхаживал еще один часовой. Диверсант прицелился ему в колено и выстрелил.

Нога подломилась, монстр упал на бок, схватился за простреленную ногу и истошно закричал. Тут же из-за ящиков выскочил еще один, кинулся к раненому, бросил на пол автомат и встал на колени, разглядывая рану и лихорадочно отстегивая с пояса сумку аптечки. Гоблин спокойно прице-

лился и выстрелил ему прямо в копчик.

Пещеру огласил такой вопль, что Лютый, выглядывавший из-за плеча приятеля, аж поежился. Два раненых строгга извивались на полу, а со всех сторон к ним на помощь бежали остальные часовые.

Хищно прищурившись и ощерив зубы, Гоблин быстро убивал их одного за другим, и только когда на полу оказалось восемь трупов, строгги прекратили выбегать на открытую площадку и засели за ящиками. Раненые продолжали кричать, но на помощь к ним уже никто не спешил. Первым отважился летун, вынырнувший из-за ящика и явно намеревавшийся утащить хотя бы одного раненого в укрытие.

Гоблин выстрелил, и за спиной летуна оглушительно взорвалась турбина. Монстра мгновенно охватило пламя, и он кувырком покатился по полу, так и не долетев до цели. Гоблин хладнокровно добил сначала его, потом обоих раненых и попятился от решетки назад.

- Строго ты с ними, камрад... – сказал Лютый.

- Монстр – это тебе не курский соловей, камрад. С ним надо построже. Они по-другому все равно не понимают. А у меня еще и правило такое: ни одного дня без доброго дела!

- Может, зря?

- Не боись. Тут в трубах такое количество их собственных уголовников прячется от местного правосудия, что про нас никто и не подумает... - Гоблин шмыгнул носом и потер глаз кулаком. – И потом, мы уже так далеко вниз пролезли, что нас тут и не ждут.

Дальше оба шли на четвереньках по трубе молча. Рюкзак с бомбой нести было тяжело и неудобно, поэтому они все время менялись. Несмотря на постоянно дувший навстречу вентиляционный ветер, жарища стояла невыносимая. Липко потея и вытирая мокрые лица грязными руками, они шли вперед, как заведенные механизмы. Очень тяжело было только первые двое суток, потом организм втягивался в работу, и люди шли, как автоматы. Мыслей в голове не было никаких, оба при долгих переходах погружались в транс и действовали как животные, повинуясь инстинктам.

Из состояния транса их вывел принесенный ветром слабый запах горящего дерева. Бойцы насторожились и сбавили ход. Еще через несколько минут шлемы обоих уловили звуки выстрелов. Гоблин мгновенно остановился и прислушался.

- Стреляют... Похоже, кто-то из наших.

Затем он прибавил ходу и повернул направо. Труба заканчивалась решеткой, и пока он стаскивал рюкзак с бомбой, Лютый быстро скинул свой, подлез к решетке и посмотрел вниз.

Внизу шел бой. Помещение было уже привычных размеров, квадрат метров сто на сто. В углу за кучкой ящиков бешено оборонялось примерно пять человек. Точно, наши. Интересно, кто?

Зато монстров было штук тридцать и, как человеку знающему, Лютому сразу стало ясно, что у обороняющихся нет никаких шансов. Рэйлганы били редко, пулемет строчил короткими очередями – явно заканчивались патроны. Зато строгги лупили по ящикам и стенам изо всего сразу и потихоньку подступали. Живьем хотят взять, уроды... Ящики горели, кто-то что-то кричал с обеих сторон, но из-за того, что кричали одновременно на двух языках, невозможно было толком ничего разобрать.

Сверху Лютому было отлично видно, как в дальнем углу, за ящиками, два строгга совали в руки летуну базуку. Тот отчаянно тряс головой, отпихивал оружие, размахивал руками, показывал на свою турбину и что-то горячо объяснял. Боится из-за отдачи в штопор войти, сообразил диверсант.

Летун в очередной раз отпихнул базуку, и тогда один из двоих пехотинцев, одетый в серую форму, резко ударил его кулаком по лицу. Голова летуна дернулась вбок, а пехотинец тут же добавил с другой руки. Бандерлог. Второй строгг приставил дуло автомата к голове летуна и сильно ткнул его стволом в щеку. Смотри-ка, они и друг друга мутузят, удивленно подумал Лютый. Наверно, местные дедушки! Ветераны вооруженных сил Строггоса. Мать честная, кругом одно и то же...

Запуганный летун обречено взял базуку и, болтая ногами, резко рванул вверх, под самый потолок. Там он развернулся лицом к оборонявшимся в углу людям и поднял базуку к плечу. В прицеле рэйлгана было видно, что два удара не прошли для его физиономии даром: под обоими глазами на салатно-зеленой шкуре богато расцветали лиловые синяки. Лютый плавно нажал на спуск, и пуля попала монстру точно в левый глаз.

Летун резко дернулся, базука выпала из ослабших рук и полетела вниз, прямо на головы в нетерпении вытаращившейся наверх парочки. Но еще до того, как она упала, каждый из них тоже получил по пуле в голову. Рационализаторы воздушных атак замертво попадали за ящики, а обмякший летун, безвольно свесив простреленную голову, медленно поплыл к противоположной стене.

Гоблин протиснулся сбоку и лег рядом. Вдвоем они быстро подломили решетку и высунули наружу рыла рэйлганов.

- Ты – слева, я – справа, - сказал Лютый и выстрелил.

Лежавший на полу за ящиком пулеметчик бессильно уткнулся мордой в пол. Выстрелил Гоблин, и еще один строгг дернулся и затих. Панорама сверху открывалась шикарная, стрелять было удобно, прямо как в тире. Они стреляли без остановки, и трупов становилось все больше. И прежде чем строгги успели что-нибудь сообразить и перенести огонь, все было уже закончено.

Снизу раздался вопль:

- Наверху - кто?!

- Конь в пальто! – крикнул Гоблин. Внизу захохотали.

- Слазьте вниз!

- Ты бы дверцы-то сперва застегнул, воин! Чему тебя учили – непонятно...

Из-за горящих ящиков выскочил Пушистый и вдоль стены побежал к двери. Вторым вылез Тарзан, подскочил к огнетушителю, содрал его со стены и тут же направил тугую пенную струю на ящики, умело приступив к ликвидации очага возгорания.

Из облаков дыма и углекислоты на свет вышли Кабан, Гастелло и Негатив, с довольными улыбками во все чумазые физиономии.

- Пушистый! – заорал вслед бойцу Кабан. – Законопать там все как надо!

Лютый уже скользил по веревке вниз, а следом за ним спустился и Гоблин.

- Добро пожаловать на огонек! – радостно сказал Кабан.

- Ну-ну, "добро пожаловать", еще чуть-чуть – и мы бы подоспели на шашлычок... Ты сколько завалил, Лютый?

- Да ладно! - махнул рукой Кабан. – Мы сами уже их практически перебили!

- Ага, мечтатели. Вернемся в часть – проставляться будешь как умалишенный! – усмехнулся Гоблин, пожимая руки сержанту и солдатам. – Опять спали, Кабан?

- А чего нам, кабанам! – ухмыльнулся сержант. – Наедимся – и лежим!

- Кто еще тут рядом есть?

- Сейчас – никого, - серьезно ответил Кабан. – Тридцать часов назад встретились с Колючим, группа "Оборотень", потом сразу разошлись. Гастелло чует, что-то с ними не так.

Гоблин и Лютый вопросительно посмотрели на сидящего у закопченной стены, медленно жующего Гастелло. Диверсант кивнул. И сказал:

- Они живы. Но уже не все. Их там убивают.

У Лютого дернулась щека. Гоблин сел прямо на пол и положил рядом рэйлган. Собственно, любой из них в той или иной мере обладал экстрасенсорными способностями, а грамотно поставленные тренировки развивали их до высочайшего уровня. Однако изначальная одаренность и предрасположенность у каждого была своя, поэтому в ответственных моментах слушали всегда самого способного, в дан-

ном случае – Гастелло.

- И где это? – спросил Гоблин.

- Не сильно далеко. Примерно в двух часах, если по прямой. Может, сходим?

- Ты приказ какой получил?

- Выход на объект "Папаня" с последующей его ликвидацией.

- Вопросы есть?

- У меня – нет, - спокойно ответил солдат.

- Это же наши ребята! – тихо сказал Тарзан.

- А это – боевое задание. На орбите две дивизии висят в захвате. Объясняю для особо одаренных: если мы не успеем – их разобьют об поверхность, а планету наш флот разнесет на куски. Что характерно: вместе с нами. Если успеем только мы – все равно разнесут. Решим вопрос с генератором – на обратном пути заглянем.

- Там к этому времени никого уже не останется...

Глаза у Гоблина стали как гвозди, и он зарычал как зверь:

- Я еще раз про это услышу – пристрелю как собаку! Вопросы?!

Тарзан молчал.

- Военный, если я захочу услышать твое мнение, я тебе его сам скажу. А пока запомни: кто не слушается маму – в зоне крутит пилораму! Ты не в детском саду. Смотри у меня, я когда добрый, а когда и беспощадный. Коба, а ну, давай-ка отскочим.

Они отошли в сторону и о чем-то недолго говорили. Гоблин говорил, глядя в сторону, Кабан слушал и время от времени кивал. Через минуту они вернулись. Кабан отруководил личным составом и взялся за Тарзана, а Гоблин сразу направился в угол, где вдоль стены проходило широкое русло подземной реки.

Диверсант присел на корточки, осторожно сунул в воду палец и резко его выдернул. Теплая. Глянул на счетчик радиации – молчит. Он повернулся и посмотрел вокруг. Увидел труп строгга, подошел к нему, поднял с пола перемазанный оранжевой кровью автомат, вернулся с ним к воде и сунул прикладом в воду. Вся подводная живность Строггоса, учуяв кровь, теряла рассудок и мчалась на запах изо всех сил, но сейчас в воде было тихо.

Гоблин отложил автомат и начал расстегивать бронежилет.

- Никак помывку затеваешь? – спросил подошедший Лютый.

- Да пора уже, от меня несет, как от шамблера.

- А рыбешки?

- Да тут в обеих стенках вроде решетки стоят, но... - диверсант вытащил гранату. - "Береженого бог бережет" – так говаривала одна моя знакомая монашка, натягивая на свечку презерватив.

Гоблин повернулся и громко сказал:

- Щас гранату брошу, не шугайтесь! – и бросил.

Бумммм! Под водой гулко ухнуло, пол резко ударил всем по пяткам, и фонтан воды хлестанул в потолок. Водоем был проточный и муть, поднятую гранатой, быстро унесло.

- Ущщщ! – прошипел Гоблин. – Я давно заметил, камрад, что лучше всего рыба клюет на взрывчатку. Но тут, чует сердце мое, даже на нее клева не будет. Придется нам с тобой пока резвиться вдвоем, без акул.

Лютый хихикнул и, видя что на поверхность никто не всплыл, тоже принялся раздеваться.

- Как в анекдоте, камрад. Летит самолет над океаном, вдруг движок загорелся. Стюардесса выбегает и кричит:

- Господа, самолет падает в воду! Наденьте спасательные жилеты, а когда попадете в воду, дерните за кольцо на воротничке и жилеты надуются. В нагрудных карманах лежат свистки для отпугивания акул.

Ну, все суетятся, дергаются, а один сидит, смотрит в иллюминатор. Сосед его спрашивает:

- А вы почему не готовитесь?!

- А мне все время не везет... На машинах в аварии попадаю, поезда с рельс сходят... Вот сейчас упадем, увидишь: у меня или свисток окажется поломанный, или акула глухая попадется...

Они дружно посмеялись и снова внимательно посмотрели на воду. Никого. Как бы кто не приплыл через решетки... Ну да ладно.

Гоблин сел на пол, расшнуровал правый ботинок и потянул его с ноги. Взору его предстал продранный на пальце носок. От шибанувшего в ноздри запаха диверсант поморщился. Он пошевелил торчащим из дырки большим пальцем, украшенным нестриженым ногтем с богатой черной каемкой, и спросил:

- Камрад, ты как думаешь, почему от ног всегда так воняет, а?

- Известно, почему: потому что они из жопы растут.

И оба с уханьем залезли в воду и принялись резвиться как рыбки, ныряя и шумно отфыркиваясь. К краю подошел Кабан.

- Как водичка?

- Ништяк! – фыркнул Лютый. – Ныряй к нам!

- Нет, давайте по очереди. Да и вода после вас пускай протечет. Неделю не мывшись – вы ж тут навечно всю воду отравите. Почище цианистого фекалия!

- Калия, командир, - поправил подошедший следом Пушистый.

- Не-ет, фекалия. Грязный диверсант – чистый цианистый фекалий. Я думаю, что гранату не надо было бросать, и так бы все передохли.

- А у тебя мыло есть, Кабан? – спросил, проплывая мимо брассом, Гоблин.

- Не-а!

- Может, хотя бы шампунь в целях личной гигиены прихватил?

- Только противопехотный, "Head of Soldier" называется. Кожно-нарывного действия, и башню сносит начисто!

- Ну, это уж ты сам таким мойся!

Купались они все по очереди, и перед заходом каждой партии Тарзан на всякий пожарный разряжал в воду один трофейный аккумулятор. Однако никто так и не приплыл, что даже немного расстроило бойцов.

Потом все присели в кружок поболтать, а Гоблин отошел к заднему выходу, сел на ступеньку и надел на мокрую голову шлем. Покрутил настройки и покачал головой, определяя где что творится. Бойцы беспечно трепались, время от времени тихонько

смеясь.

Внезапно Гоблин замер. Где-то далеко сзади раздался знакомый тихий шепот, многократно усиленный акустической системой шлема:

- Гоблин... Гоблин...

Лицо его растянула косая ухмылка, он обернулся и сказал:

- Демон, мать твою распротак, это ты, что ли?!

- Не ори, не дома... - раздался в ответ шепот. – И дома тоже не ори... Где ты есть?

- Да хрен его знает! - усмехнулся диверсант. – Что там возле тебя?

- Чья-то башка оторванная.

- Отличный ориентир. Ты смотри, где их много валяется, и так до нас доберешься.

- Ну, тады встречай, что ли...

Гоблин повернулся к бойцам

- Слышали?

- Чиво? – весело спросил Пушистый.

- Да так...

Гоблин сел и начал внимательно слушать. Однако шаги смог разобрать только на самом подходе.

Он повернулся к дверному проему и улыбнулся. Закрывая весь проход, там стояли три фигуры: две огромных и одна маленькая. Это были Демон-Киллер, Угрюмый и Крюгер.

Компания была еще та: маленький Угрюмый и два самых настоящих монстра. Казалось, что все трое сделаны из одних мускулов: могучие руки, бычьи шеи, широченные плечи, распирающие бронежилеты чудовищного объема грудные клетки. При виде этой троицы нормальные люди обычно сразу перебегали на другую сторону улицы, а малохольные с воем лезли на деревья. Втроем они составляли особую разведывательно-диверсионную группу "Упырь", личный оперативный резерв командующего Корпусом в этом секторе Второго Спирального Рукава Галактики.

Угрюмый был мал ростом и, невзирая на общую квадратность, весил все-таки меньше остальных. Именно поэтому при десантировании его всегда выбрасывали с боеприпасами. Ящик привязывали на леере, так, чтобы он первый коснулся земли. Однако случалось всякое, и как-то раз на учениях у него не раскрылся парашют. Угрюмый принялся резать стропы за шеей и второпях здорово полоснул себя стропорезом по загривку. Второй парашют он раскрыть успел, но приземлился уже без сознания от кровопотери. Учения учениями, а ребята волокли его бегом почти 90 километров. Угрюмого откачали, голову пришили покрепче. Однако ворочалась она с тех пор не так бодро, как раньше, и поэтому он крутил ей при всяком удобном случае. После этого случая, кстати, за невыполнение поставленной задачи все дружно отправились на губу, и Угрюмый, когда поправился – тоже. Был он очень сильным экстрасенсом, однако никогда никому не верил и при этом всегда носил на руке часы, не доверяя даже самому себе. Если его о чем-то спрашивали, то он всегда сперва с подозрением смотрел на часы. Речь его была обильно насыщена словами "эта" и "тово", а практически все свои ответы он начинал со слов "Ну, я даже не знаю...". Например, собирается полевой медик срочно переливать ему кровь и спрашивает:

- Угрюмый, у тебя какой резус?

- Ну, я даже не знаю... Наверно, сантиметров двадцать будет!

Еще он обожал древние военные песни, каковых знал огромное количество. Несмотря на такую жгучую любовь к музыке, слуха не имел никакого, так что слушать его было невозможно.

Крюгер был широк как шкаф. Характер у него был добродушный, насколько может быть добродушным диверсант с изрядным стажем. В общем, при взгляде на него как-то по-новому, глубже и шире, осознавался смысл слова "мясник". Был он немного ленив и очень любил комфорт, стараясь везде устроится с максимальным удобством. Единственный из всех, он всегда носил с собой надувную подушку – предмет постоянной черной зависти Угрюмого, который старался с собой не носить вообще ничего, кроме самого необходимого. Из всех видов оружия за всесокрушающую мощь и небывалую убойную силу Крюгер особо страстно любил двустволку. Стандартные армейские патроны он принципиально игнорировал и для себя их набивал самолично. При этом каждую картечину из шарика старательно переделывал молоточком в кубик, уверяя приятелей, что кубиками стрелять гораздо круче, чем шариками. Вообще, он все боеприпасы норовил творчески модернизировать в соответствии со своими собственными представлениями. Снаряды для рэйлгана подбирал из самой мягкой стали и, в лучших традициях оружейных мастеров из индийской деревеньки Дум-Дум, сперва тупил им наконечники напильником, а потом распиливал на конце крестиком. Он же первый начал пользовать вместо обычных снарядов стреловидные, с хвостовым оперением. На все подколки по этому поводу отвечал, что уж его-то клиенты могут быть спокойны за свое будущее. Короче, ко всем проблемам вооружения подходил очень творчески. На втором месте по степени обожания у него стоял нож. На ножах он был очень силен, а точнее – лучший. Ни в рукопашной, ни в метании равных ему не было.

Третьим был Демон-Киллер, или просто Демон, сержант, до назначения старшим группы "Упырь" – командир взвода "Глаз Демона". Был он собою крепок и видом свиреп. Несмотря на пугающую внешность, человеком он был веселым и беззлобным – конечно, только по сравнению с войсковыми товарищами. При себе имел шестиствольный пулемет "Дракон" – оружие, переноска и применение которого требовало огромной физической силы. С собой его таскали только по собственному желанию, слишком уж оно было тяжелым и неудобным, а кроме того, штатный рэйлган тоже приходилось носить самому. Хотя результат этот пулемет давал потрясающий, из-за чего Демон его и носил. А силой он обладал прямо таки нечеловеческой и при этом имел огромный опыт ее успешного применения.

Глядя на них, Гоблин сразу вспомнил строггов, которые внешне были очень даже похожи на людей: те же две руки, две ноги и одна голова. Конечно, были у них всякие искусственные уроды типа гладиаторов, однако как биологический вид они были типичными гуманоидами. Те, кого поначалу принимали за киборгов, на самом деле ходили в экзоскелетах, которые и придавали им сходство с роботами.

Зато лицом они от землян отличались очень сильно. По земным понятиям рожи у них были просто жуткие: при неандертальском телосложении присутствовали низкие косые лбы, могучие челюсти, крепкие синеватые клыки и красные, светящиеся во мраке глаза с продолговатым кошачьим зрачком.

Впрочем, в Корпусе тоже были экземпляры будь здоров, боже упаси такого увидеть даже во сне. Подошедшие гвардейцы были как раз из их числа. И если бандерлогами можно было пугать непослушных детей, то Демоном, Угрюмым и Крюгером смело можно было пугать самих бандерлогов. От троицы исходили такие волны агрессии и первобытной животной силы, что даже людям бывалым в их присутствии становилось не по себе.

Гоблин встал, шагнул им навстречу и обнял Демона.

- Ну, как сам-то?

- Неплохо!

На ремне у Демона висела вязанка чьих-то волосатых остроконечных ушей. Гоблин ухватил двумя пальцами самое длинное и подергал.

- Мы тут слышали, ты в экзотических странах побывал... Никак и убил кого? Это у кого ты ухи-то пооткрутил?

- Да были пацаны...- ухмыльнулся Демон, поправляя на плече ремень шестиствольного пулемета. - Такие, доложу я тебе, неслухи... Так озоровали - насилу угомонил!

Гоблин засмеялся:

- Да уж мы слышали, как ты там ураганил! Шибко озоровали?

- Да так... Погонял их там бушлатом, чертей нерусских, пока всех не успокоил.

Отпустив Демона, Гоблин крепко

пожал руку Угрюмому:

- Как дела, Угрюм-задэ?

- Ну... я даже не знаю! Пока вроде ничего, - шмыгнул носом боец. – Никак вот только не могу выяснить, какая падла мне такое сотрясение мозга устроила? – Угрюмый пристально смотрел на Гоблина. - Случаем, не слыхал?

- А чего это ты на меня так смотришь? Если бы я тебя ловил, то давно бы уже на твоих поминках повзводно отплясали.

- Верю, - вздохнул Угрюмый. – Да вот в репе до сих пор иногда звенит. Не могли нормально поймать, идиоты... Так настучали, сволочи... Ничего, все равно узнаю. Они у меня еще попляшут! - Угрюмый звонко щелкнул зубами. – Зато вот зубы новые нарастили! Присматриваюсь пока, кого бы загрызть.

- А откуда шрам на лбу? Забодал кого?

- Нет, это ему аппендицит удалили, - пояснил Крюгер.

- Мозг, надеюсь, не задели?

- Это никак невозможно, он у него в другом месте расположен.

- Ты бы заткнулся уже, остряк! – насупился Угрюмый.

- Крюгер! Откуда ты этих монстров приволок?

- Прямиком от Карабаса, по личному приказу командира Корпуса. Парни рвутся в бой! Вот, пришли местным монстрам хвоста накрутить.

- И подорвать все к едрене-фене! – радостно добавил Угрюмый.

Тем временем снизу подтянулись остальные. Первым подошел Пушистый, поздоровался:

- Наше вам с клизмочкой! Угрюмый, харя-то у тебя такая круглая! Это ты из вражеских застенков такой изнуренный прибыл, что ли?!

- А ты себе глистов повыведи – и у тебя такая же будет! – посмотрев на часы, проворчал Угрюмый.

- То-то я гляжу, ты без них довольный, как слон после клизмы! У вас пожрать-то есть чего, а?

- Все бы тебе жрать, Пушистый! Ты бы эта... на яйца глист... тово... проверился бы, что ли.

- Идем, идем! - тащил его Пушистый. – Давай, колись! Вытаскивай, что там у тебя заныкано. Небось, постился всю дорогу? Для меня бациллу припасал? Или тебя в госпитале питательными клизмами накачали до ушей? Ну, все-таки, есть что-нибудь?

- Ну, остался дэцэл... - неохотно признался Угрюмый.

Через пару минут они уже расселись плотным кружком и дружно вытаскивали из рюкзаков еду. В основном это были плитки прессованного концентрата под названием "пеммикан", заменявшего диверсантам в дальних разведвыходах все виды еды. Оставалось его уже совсем немного, хотя при удачном раскладе им предстоял еще и подъем на поверхность. Впрочем, это мало кого волновало, потому как в случае нужды они могли сожрать что угодно и кого угодно, не испытывая при этом никаких волнений и угрызений совести.

Когда все приготовились к началу, Гоблин молча извлек из рюкзака надежно опломбированный пенопластовый контейнер, густо облепленный наклейками с грозными надписями типа "Яд!" и "Смертельно!". Приклеены они были исключительно для охлаждения бойскаутской любознательности подчиненных, потому как на самом деле никакого яда в контейнере не было. Гоблин начал распечатывать крышку, и народ в недоумении примолк.

В гробовом молчании контейнер был решительно вскрыт, и на свет появилась настоящая, стеклянная бутылка водки "Столичная" емкостью ровно в один литр. Напряженно-озадаченные, суровые лица окружающих расцвели, озарившись изнутри сердечным теплом и детской радостью от встречи с любимым напитком.

- О-о-о!!! У-у-у!!! Ы-ы-ы!!! – дружно взвыл от восторга личный состав. – Ну, уважил, уважил, отец!!!

Гоблин передал бутылку Лютому, и тот привычным движением железных пальцев разом вскрыл пробку, а из рюкзака тем временем появились ровно десять пластмассовых стаканчиков, тут же аккуратным рядком построившихся для приема живительной влаги.

- По полтишку? – спросил Гоблин. Вопрос повис в воздухе, публика насупилась.

- Мы же гвардия! – укоризненно сказал Демон.

- Тогда по сотке! – кивнул Гоблин, точными движениями заполняя подготовленную тару.

Он закончил разливать, и десять крепких, грязных и ободранных рук взялись за стаканы. Лютый зорко оценил точность розлива и удовлетворенно кивнул:

- Глаз-ватерпас!

- Ухо - зверское! – добавил Гоблин. – Анекдот такой есть: попал наш боец к строггам в плен. Волокут его к Макрону, а там уже сидят еще двое пленных: Чужой и Хищник. Макрон выкатывает пузырь и говорит:

- Вот пузырь, вот три стакана. Кто разольет ровно – тому мешок золота и свобода. Кто ошибется – тому сперва отрежем уши, а там посмотрим...

Ну, начали. Чужой полчаса разливал, малость неровно вышло. Вжик – без ушей. Хищник час старался, все равно неровно. Вжик – ушей нет. Ну, а наш гвардеец пузырь – хвать,

буль-буль-буль, три секунды – налито. И так мерили, и сяк – абсолютно поровну! Макрон кричит:

- Солдат, объясни!!! Проси чего хочешь, только расскажи, как ты это делаешь!!!

А наш отвечает:

- Жизнь научила! Это у вас тут, у придурков, уши режут. А у нас за недолив сразу башку отрывают!!!

Под дружный хохот Гоблин поднял свой стакан повыше и сказал:

- Ну что, мужики. Со свиданьицем! Демон, с тебя слово.

Сержант крутанул головой, хрустнул пальцами как разминающийся пианист и, проявляя уважение к присутствующим профессиональным душегубам, поднялся на ноги, чтобы его тоже было видно всем.

- Желаю всем дожить до того, чтобы закончить начатое. А затем зачать новое!

- То есть закончить начатое и зачать кончатое? – сам себя спросил Крюгер, изобразив на лице задумчивость. – Ну, тогда – лыхаем!

- За нас с вами и хрен с ними! – сказал Лютый.

- За тех, кто в морге! – сказал Тарзан.

- За тех, кто на вахте, подвахте и гауптвахте! – сказал Кабан

- Чтобы все! – подвел черту Угрюмый.

Тара была наполнена не чаем и не кофе, не каким-нибудь там киселем или еще чем похуже, типа гнуснейшего химического напитка "Инвайт" – порождения больного мозга умалишенного химика- террориста. Это была "Столичная" – огненная вода, священный напиток богов, фактически – амброзия!

К превеликому сожалению присутствующих, драгоценной влаги было всего лишь по сто грамм на рыло, а потому процесс употребления каждый намеревался растянуть как можно дольше. Но стаканы взмыли вверх и разом опрокинулись в десять распахнутых настежь луженых глоток

Заглоченная водка огненным вихрем промчалась по пищеводам и приятным теплом растеклась по желудкам, быстро всасываясь в кровь и подбираясь к мозгам. Грязные руки потянулись к разломанным плиткам, и бойцы степенно, не спеша, закусили. Пушистый тут же взял второй кусок, но был грубо одернут Угрюмым:

- Куда жрешь?! Это же закуска!

Пушистый отдернул руку, и все засмеялись. Сообразив, что пить больше нечего, он тут же обозвал Угрюмого бараном, схватил самый большой кусок и быстро запихал его в рот.

- Да-а-а!.. - причмокнув, сказал Крюгер, зычно рыгнув и отваливаясь на рюкзак. – Хорошо, но мало!..

- А ты бы себе клизму из нее поставил, - саркастически порекомендовал Лютый. – При том же количестве напитка – небывалый эффект, полное помутнение сознания, плюс отсутствие запаха изо рта!

- Ага, - закивал Угрюмый. – Тем более, что у тебя это получится факти-

чески прямо в мозг!

- Осторожнее! – сказал Гоблин вытряхивая из стаканчика последние капельки в широко разинутый рот. – Не глумитесь, нехристи! Водку – только через рот!

- Может, надо было в нее хлебца покрошить, а? – участливо, с соболезнованием спросил Крюгера Демон. – Оно, глядишь, и елось бы подольше, и забирало бы помягче!

Довольные, они сидели кружком и ели. Разговор шел непринужденный, обо всем и ни о чем.

- Демон, как ты с собой эту дуру таскаешь? – спросил Лютый, ткнув башмаком в пулемет.

- Таскает он, как же. Он сразу на входе строгга поймал, отдуплил его, бедолагу, и тащить заставил, сердешного... - со слезой в голосе сказал Угрюмый. – Ну, тот, конечно, дня через три чего-то занемог и вообще заупрямился. Видишь, в итоге без него пришли.

- А бензопилу ты, случаем, с собой не прихватил? – допытывался Лютый.

- Нет, - усмехнулся Демон. – Пилу Угрюмый нести отказался.

- Что там наверху? – спросил Гоблин.

- Наверху?... - Демон помолчал. – Наверху полный атас. Мы отвалили в сторону 02/08 на вертолете одновременно с началом атаки.

- А кто вас вез? – спросил Пушистый.

- Завхоз, - ответил Демон. – Знаешь такого?

- Ха! Кто же это Завхоза не знает?! – изумился Пушистый. – Конечно, знаем! Завхоз – он такой! Два раза с ним ходили, до сих пор икаю при воспоминании. Я только удивляюсь, как это вы умом не тронулись по ходу доставки?

- Напрасно смеешься, Пушистый, таких пилотов, как он, еще поискать надо. Если бы не Завхоз – нас давно бы уже мухи сожрали. В общем, у нас, понимаешь, отбой, все спим без задних ног, а тут тревога! Повыскакивали в чем мать родила!

- Это в штанах, сапогах, шлемах, бронежилетах и с оружием, - ехидно пояснил Угрюмый.

- Ага, - не заметил подкола Демон. – Только в вертухан забрались, а монстры со всех сторон через минные поля к лагерю ломанулись. Мы с Крюгером успели сесть и пристегнуться, а этот, - Демон ткнул пальцем в Угрюмого, - как обычно, начал шастать по вертолету и все разглядывать. Я смотрю, пулеметчик к сиденью ремнями прихвачен крест-накрест, намертво, ну и тоже пристегнулся от души.

- А кто пулеметчиком был?

- Да я его тоже не знаю, но на спине было написано "Берс".

- Ну! Берс-пулеметчик! Кто ж его не знает! – энергично закивал Пушистый. – Берс – он такой!

- Короче. Завхоз, как только первый взрыв увидел, врубил твердотопливный ускоритель и с места так дернул! Я думал, у меня голова в трусы провалится. А дальше такое началось! Они по нам раз двадцать с земли били, но только один раз попали. Ты же знаешь, все системы воздушной навигации на спутники завязаны, все вертушки строго по их прокладкам ходят. Так ведь эти мрази все спутники сразу изничтожили, так что летели мы на ручном управлении. Короче, там такое было... Неслись метрах в двадцати над землей, прятались во все складки местности. На какой скорости – не знаю, но ощущения были такие, будто катишься в бочке с лестницы. Угрюмый по салону летал, как муха по сортиру. Хватался за все, что под руки попадалось, два кресла с мясом из пола выдрал и декоративную обшивку всю когтями в лоскуты распустил. Как его не прибило – до сих пор не пойму. Потом он где-то сзади во что-то вцепился и я его до высадки не видел, только вой из угла доносился. С одной стороны думаю, зашибло пацана, с другой стороны – труп мимо вроде не летает, значит, живой, держится, тем более – выть еще может. В общем, он там во что-то вкогтился, а Завхоз кладет такие виражи, что у меня уже глаза внутрь черепа поворачиваются. А Берсу этому хоть бы хны: лупит вниз по всему, что шевелится, только гильзы по кабине летят, а сам так злобно воет на радостях, что мне аж не по себе стало. Всю душу в дело вкладывает парень. Маньяк какой-то, честное слово. И вот минут через десять этих скачек верхом на помеле Крюгер так мощно сблеванул, что теперь проще новый вертолет построить, чем этот отмыть.

- Что, пакетика под рукой не было? – ехидно спросил Пушистый.

- Да я сразу в пакет начал, - лениво объяснил Крюгер. – А потом смотрю – пакет полный, сейчас через верх польется. Ну и отхлебнул как следует...

- Тьфу!!! – Пушистый, не выносивший "пищевых шуток", под общее ржание аж подпрыгнул, а Демон продолжал:

- Короче: один рулит, второй харчи мечет, третий воет, четвертый стреляет без передыха и третьему вторым голосом подвывает, а я весь этот бардак терплю. И ведь так получилось, что везде, где нам лететь надо, эти сволочи колоннами тянутся к лагерю, на три таких напоролись. Стреляли по нам из всего подряд, но на такой высоте и при такой скорости, я так понял, попасть вообще невозможно. Зато уж Завхоз и Берс по ним поливали от души. Помоему, залпом ракет по пять выпускали, потому как вертолет при запусках тормозил, как об стену. Дотянули мы до перевала, у Крюгера еда в желудке все-таки закончилась, и Угрюмый сзади выть перестал.

Вверх-вниз, вверх-вниз, как на качелях. Вниз – желудок наружу только зубы не выпускают, вверх – кровь от глаз отливает, вообще ничего не видно. А когда мы уже за скалу поворачивали, гляжу – в стороне нашего лагеря "гриб" встает.

- Ух ты-ы-ы...- протянул Тарзан. – Сильный?

- Мегатонн на пять, не меньше. Там ведь после этого вообще ничего остаться не должно, и если они не забрались в бункер... Связь сразу пропала начисто. Завхоз нас до впускной трубы довез, завис, обложил на прощание за обгаженную машину, мы Угрюмого за бока – и вниз. А Завхоз отвалил и обратно ушел. Чего там, как – не знаю. Но при высадке он нам кричал, что это повсеместно началось, они изо всех дыр повылезали. Доигрались, идиоты!

Бойцы дружно закивали. Речь шла о так называемых "миротворцах", требовавших решать все конфликты исключительно мирным путем. Это всегда приводило к новым жертвам среди солдат, поэтому в войсках их стойко ненавидели.

- Значит, здорово врезали? – спросил Негатив.

- Здоровее не бывает, - ответил Угрюмый. – Вы что тут, удара не почувствовали?

- Тут все время потряхивает, – сказал Негатив. – Уже внимания не обращаем.

- Короче, если мы отсюда вылезем, то я не знаю, что там, наверху, - закончил Демон.

- Чего раньше времени гадать? – спокойно сказал Гоблин. – Вылезем – посмотрим. Не в первый раз.

- Я одного не пойму: на кой черт нам этот Строггос сдался?! – возмутился Пушистый. – Чего тут такое есть, что нам надо? С самого начала надо было разнести его на фиг! Помните, как Зиккурат развалили? Вот и с этими надо точно так же. Бздынь – и никаких проблем! Есть Строггос – есть проблема, нет Строггоса – нет проблемы!

- Пушистый, тебе бы в сенате заседать, а не по подвалам с нами шариться, - иронично сказал Кабан. – Тебе волю дай, так ты бы вообще все на свете разнес.

- И разнес бы! Нет, вот ты мне объясни, на кой он нам нужен, этот Строггос вонючий?! И вообще, чем разведка занимается? Нет бы национально-освободительное движение тут наладить, сорганизовать недовольных в партизаны и оружие им поставлять – пускай сами друг друга режут! Революция, да здравствует свободный Строггос!

- Кого от кого освобождать, Пушистый? Монстров от монстров? А кто же загонит их в счастье железной рукой и штыком под зад? И вообще, чего ты

до меня-то докопался? Вон, товарища офицера спроси.

Пушистый махнул рукой, понимая что разговор все равно ни к чему не приведет, а Гоблин глубокомысленно сказал:

- Топор войны, Пушистый, надо всегда закапывать вместе с врагом.

Под потолком, жужжа турбинами и болтая ногами, как вялая осенняя муха бился об стену мертвый летун. Угрюмый поднял свою винтовку, прицелился и спросил:

- А этого жука навозного почему не сняли? Кому-то нужен?

Все посмотрели наверх. Гоблин пожал плечами:

- Не знаю. Шкуру с собой все равно никто не потащит. Что это у тебя за инструмент такой, кстати?

Угрюмый провел рукой по толстому стволу и важно пояснил:

- Винтовка плазменная, модель В-3,62. Показываю в действии!

Щелкнул предохранитель, Угрюмый приладился к прикладу и взял летуна в перекрестье прицела. Тихо щелкнул спуск, и ослепительно-белый луч с шипением ударил в маленькую фигурку под потолком. Сперва вниз полетели отрезанные ноги и хвост, а вслед за этим взорвалась турбина. Ошметки летуна разлетелись во все стороны, а злобно оскалившаяся голова прискакала прямо к Угрюмому под ноги. Диверсант поддел ее грязным сапогом под подбородок.

- Учись, Пушистый! Примерно вот так их бить надо.

- Ой-ой-ой!!! – скривился Пушистый. – Ка-акие мы меткие! Ружьишко, правда, неплохое. Из такого любой дурак попадет.

- Ну-ну-ну, - возразил Угрюмый. – Не скажите, Федор Михайлович! Вовсе и не каждый, лучше не хвастайся. У-тю-тю, глазастенькая ты моя! - сказал боец оторванной голове, ловко катая ее с ноги на ногу. – Так попадает только старый, опытный охотник за головами, вроде меня.

- О! – оживился Лютый. – Угрюменький, ты никак тоже этим делом промышляешь?

- А то! – важно ответил Угрюмый. – Мы с Чарли вместе в госпитале лежали, на соседних койках. Так там любителей набралось – чуть ли не полк. Постоянно рубились толпой в "мясо" и он, чтобы хоть как-то это дело упорядочить и организовать, пристроил своих HeadHunters в Capture the Flag под Quake2. Вещь получилась, доложу я вам, достойнейшая.

- И на что это теперь похоже? – спросил Гоблин.

- Ну, в общем-то, на CTF. Все то же самое. Только на каждой базе построили по Алтарю для приема супостатских голов. И счет идет по фрагам, а не по захватам. Значит, отстреливаешь врагу башню, и тащишь ее на свой Алтарь, копишь фраги. А когда лезешь на чужую базу, то норовишь на их Алтарь напасть и все головы оттуда стащить.

- С Алтаря, что ли? – недоверчиво спросил Пушистый.

- Ага. Набежал, постоял чуток, они к тебе прицепились, и валишь бегом к себе.

- Что-то я не представляю, как это на чужой базе можно "постоять чуток", - саркастически подметил Пушистый. – Мертвым полежать – это да. Там и побегать-то особо не дадут, не то что постоять.

- Нет, ну, всяко, конечно, бывает. Зато уж когда стащишь оттуда фрагов так на сотенку, то счет сразу меняется самым драматическим образом! А при этом еще погоня, стрельба, башки разлетаются фейерверком, крики, вопли – мечта киргиза! Так что очень добротно задумано. Capture the Flag заиграл самыми свежими красками.

- А на каких картах разворачивается сюжет?

- На стандартной пятерочке CTF, которые от Зоида. Но там уже и редактор есть, так что можно понатыкать где угодно.

- Неплохо! – хмыкнул Лютый. – Кстати, Угрюмый, а как твоя фамилия?

- Это еще зачем? – насторожился Угрюмый.

- Ну, вроде как ответственное задание выполняем. Будем сочинять "боевой листок" для распространения среди противника с целью окончательного запугивания и полной деморализации. Строггам хотелось бы знать героев поименно.

- А-а... Дело нужное! Фамилия моя Дамм.

- Как?

- Дамм. Даю по буквам: Дмитрий, Анна и две Марии на конце.

Компания радостно захохотала. Выяснять фамилию Угрюмого наускивали каждого новичка, и все неизменно оставались довольны результатом.

- Демон, расскажи хоть про жаркие страны, где ты болтался?

- Да чего там рассказывать, - сержант цыкнул зубом и мотнул головой. – Занесла нелегкая... Но места вообще чудесные! Погода шикарная, ночью две луны светят. Жратва только неважнецкая была, несло меня изо всех дыр примерно с неделю.

- Аборигены-папуасы как себя вели? – спросил Гоблин.

- Местные – тихие, как мышки. Там чужие масть держали, сами себя скаарджами кличут. Такие, полурептилии-полугуманоиды. Резкие – слов нет! Местами так тяжко было, что... - Демон махнул рукой и ткнул пальцем в огромный шрам на голом плече. – Видал, что вытворяли...

- Это чем?

- Да есть там у них такие штуки, стреляют дисками заточенными. Потом как-нибудь подробнее расскажу, под настроение.

Бойцы согласно кивнули и сменили тему. Немного поспорили о преимуществах первого Q над вторым и наоборот, по очереди изложили взгляды на перспективы грядущего блокбастера Q3: Arena. Посокрушались по поводу того, что пока они тут дурью маются, наверху все небось уже в нее играют. Потом перебрали все оружие в симуляторах, профессионально проанализировав достоинства и недостатки каждого. Исчерпав эту тему, все перешли к обсуждению HeadHunters, дружно обдумывая раскинувшиеся новые перспективы. Поиграть любили все, и сейчас каждый прикидывал наиболее выгодные стратегии проникновения, захватов и отъемов применительно к различным картам.

Дожевывая свою плитку, Кабан спросил:

- Гоблин, а там действительно магия какая была?

- Где? – удивленно спросил Гоблин.

- Ну, там... Когда ты старушку Шабби топориком изнутри разлагал.

Диверсант недоуменно пожал плечами.

- А с чего это ты взял про магию?

- Да все говорят, что там было нечисто.

- Даже и не знаю... Может, и было чего. Я вот что скажу: против ножа или хотя бы пистолета никакая магия не тянет. В магии ведь что главное?

- Заклинание.

- То есть – слово. А что у нас сильнее слова?

- Нож! - радостно поделился глубокими познаниями Угрюмый.

- Правильно. А пистолет – сильнее ножа, и так по нарастающей. Я как только намек на какую козлячую магию вижу, так сразу хватаюсь за пистолет и вышибаю ее вместе с мозгами – это если они есть, конечно. Вон Угрюмый, гранату может взглядом поднять, а дерется всегда только на кулачках, да еще и ножом пырнуть постоянно норовит. И никакой тебе магии. Короче, если и было там нечисто – стало чисто! - подытожил Гоблин.

- В общем-то, правильно, - кивнул Кабан.

- Ну, спасибо, что одобрил, а не то я второй год по ночам не сплю, все мучаюсь, - равнодушно сказал Гоблин.

- А говорили, что магов пули не берут! – сказал Крюгер.

- Пули всех берут, - веско ответил Гоблин. – Тем более, что на свете есть много вещей пострашнее магии.

- Например?

- Например, рокет лаунчеры.

Задумчиво жуя концентрат и ни к кому не обращаясь, Угрюмый спросил:

- Интересно, а вот почему бутерброды всегда падают маслом вниз? Мо-

жет, тоже магия какая?

- Не всегда, - ответил Гоблин.

- А у меня - всегда! - заупрямился Угрюмый.

- Интересно... - сказал Лютый. - Могу дать бесплатный совет. Если будешь мазать с обеих сторон, то они вообще тогда падать не должны. Будут в воздухе повисать. В крайнем случае на ребре по полу кататься.

- Точно, что ли? – недоверчиво спросил боец.

- Абсолютно.

- Да идите вы... Вас послушаешь... Только аппетит мне портите. А я после еды должен испытывать только положительные эмоции.

- Это какие – положительные? – поинтересовался Пушистый

- Ну, когда на все положишь, эмоции сразу становятся положительными.

- А-а-а...Так ты их, по-моему, всю жизнь испытываешь, сколько я тебя знаю.

Когда все было подъедено, Гоблин рассказал прибывшей троице про попавших в плен. Все посмотрели на Угрюмого. Угрюмый был самым серьезным экстрасенсом в дивизии и к его мнению по поводу поисков чего бы то ни было прислушивались в первую очередь.

Угрюмый посмотрел на Гастелло. С минуту они молча глядели друг другу в глаза, а потом Угрюмый кивнул и сказал:

- Можно найти. Это недалеко. Думаю, втроем управимся. Но сперва надо поспать.

Крюгер тут же вытащил из рюкзака подушку, в два приема надул ее и сказал:

- Ударим крепким сном по мукам совести!

- А что, тебя грызет? – ехидно спросил Кабан.

- Нет, моя давно уже с голоду подохла.

- Спи быстрее, - сердито проворчал Угрюмый. – Мне тоже подушка нужна!

- Обойдешся... Вот отгадай загадку, тогда дам подушку.

- Давай свою дурацкую загадку! – оживился Угрюмый.

- Даю. Угадай, как поймать шесть строггов?

Угрюмый замер. Лоб его был наморщен, темные глаза бегали по сторонам и казалось, что если как следует прислушаться, то можно будет услышать скрип бешено крутящихся в его круглой голове шестеренок.

- Капканами? – выпалил он.

- Не-а.

- Сетями?

- Не-а.

- Руками?!

- Не угадал, Угрюмый. Кто не знает, тот от подушки отдыхает! - сказал Крюгер и перевернулся на другой бок.

- Слышь, ты... эта... ты прекращай! Колись, как их поймать?!

- Кого? – недоуменно спросил Крюгер.

- Шесть строггов, кого же еще!

- А-а...- диверсант зевнул и устроился поудобнее. – Очень просто: надо сперва поймать десять, а потом выпустить четыре.

От дружного хохота затряслись стены.

- Меньше знаешь – крепче спишь, Угрюмый. Подушка тебе не нужна.

Пока все дрыхли, Пушистый и Гоблин бодрствовали на постах. Пушистый ковырял ножом под ногтями, а Гоблин думал всякие думы...

...Исповедуемая войсками Империи военная доктрина была незатейлива и стара как мир: сперва разнести все с воздуха, а потом зачистить недобитые остатки сопротивления в труднодоступных углах. Занимались этим разведывательно-диверсионные подразделения. На Строггосе вопрос отрабатывала гвардейская дивизия “Мертвая Голова”, в состав которой и входили находившиеся в подземелье диверсанты.

Строгги быстро смекнули, что к чему, и принимали активные меры к уничтожению диверсионных групп. У них этим занимались особые, специально подготовленные зондеркоманды, за небывалую ловкость и прыть называвшиеся в войсках землян “бандерлогами”. Бандерлоги искусно устраивали засады, всегда старались взять противников живьем и без крайней нужды в огневые соприкосновения не вступали.

Об участи попавших в плен начали узнавать только тогда, когда стали захватывать подземные тюрьмы. Участь эта была настолько страшна, что каждый диверсант всегда носил в специальном кармане особую гранату “Прощай, Родина!” для самоликвидации. Бандерлоги никогда не убивали пленных просто так, а глумились над ними по полной программе: вытаскивали жилы, снимали заживо кожу. Командирам групп они отрезали руки, ноги, нос, уши, язык, выкалывали глаза и в таком виде выкидывали их на поверхность возле лагерей землян.

Таким образом, при встрече пощады не ждали ни те, ни другие, ни о какой сдаче в плен с обеих сторон не могло быть и речи. Тем не менее, такое время от времени случалось. Бандерлоги знали свои подземелья, как крысы родную помойку, и действовали отчаянно смело. Солдаты они были просто страшные, бились всегда до последнего и стояли насмерть. Диверсанты их очень уважали как коллег и противников. Но при встречах убивали всех и безо всякой жалости, потому как приручению и перевоспитанию монстры не поддавались.

Раз ребята сидят где-то и живы, значит, взяли их бандерлоги. Гас сказал, что их убивают.... Стало быть, если кого и вытащим, то уже не всех... Ладно, кто бы их там ни взял, мало им не покажется.

Через час Гоблин растряс спящего Угрюмого:

- Угрюмый... Слышь, Угрюмый! Кончай этот геморройный расслабон, буди ребят.

Боец молча встал и направился в другой угол. Там он вяло пнул сапогом под зад Крюгера и сонно пробубнил:

- Подъем, воин... Вставай, скотина, трибунал проспишь!

Крюгер хотел лягнуть его в ответ, но мелкий Угрюмый ловко отскочил и принялся с теми же словами пинать Демона. От сапога сержанта отскочить не удалось и Угрюмый отбежал в сторону, потирая ушибленный бок и грязно ругаясь.

Два диверсанта молча поднялись и быстро собрались.

- Угрюмый, ты сам нас найдешь? – спросил Гоблин.

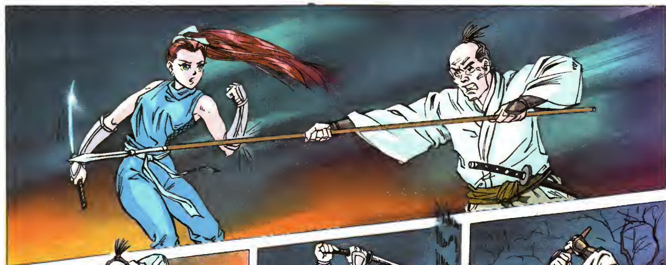
- Ну, я даже не знаю... Вы только не расползайтесь, когда кучей идут – я лучше чувствую, - с подозрением посмотрев на часы ответил Угрюмый. – Если потеряемся – встреча у казармы на заднем дворе. Возле деревянного камня.

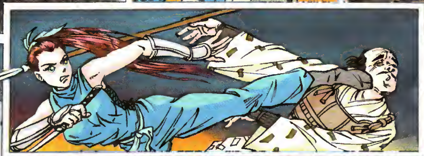
- Ага, - подхватил Гоблин. – Пароль старый – трусы на голове.

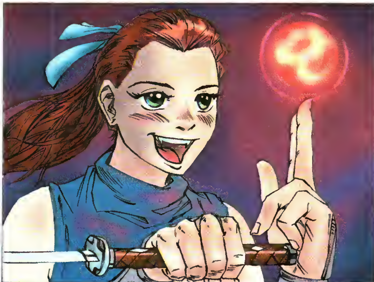
Через десять минут все трое ушли, не попрощавшись. Прощание было дурной приметой, да и сантиментами тут никто никогда не страдал.

продолжение - в следующем номере

Графика: Александр ЕРЕМИН, цвет: Ли ©







Как продвигается работа? Как новый комикс?

Ы-ы-ы!!! Она там... ващe! А они ее - так. А она им - нате! А они ей... И тут она всех...

И тут пришел ихний главный. И ка-ак даст! Но она тут как кастанет...

Э... Подожди! А сюжет-то о чем. Ну, там, цель, завязка, мотивация...
...Сюжет? Да кому он нужен, этот сюжет!

Загадки от BIB The Tall *и не только*

Сам не ожидал, но, похоже, что появилась еще одна постоянная страничка. Ведь почты с ответами на мои головоломки пришло чуть ли не больше, чем по всем остальным вопросам вместе взятым. Мелочь, а приятно :) . А впрочем - не мелочь, спасибо за поддержку начинания, которое благодаря вам не оказалось благим.

Посему хочу поблагодарить тех, кто прислал свои варианты ответов первыми: GRAY, Дмитрия Тратаса, PcDuck, Романа Васильева :), Сергея Гринева, Владимира Степанова, Михаила Седых, Павла Ефимова aka Gablo, Ивана Кондракова, Sania aka Simplifier, Wasphunter, Сергея Власова aka SMERSH-2, Артема (...@orc.ru), Alex Saulin.

Для начал проведем небольшой «разбор полетов», во время которого я позволю себе процитировать наиболее интересные ответы. Сразу предупреждаю, что подхожу к этому делу субъективно и предвзято.

Итак, из присланных ответов по поводу первой задачи про количество съедаемых за неделю обедов и возраст мне больше всего понравился предложенный Sania aka Simplifier:

Cto nam nado stobi uznat vozrast? Otniat ot 1999 (esli on uze prazdnoval svoj den rozdenija) ili 1998 (esli ne prazdnoval) god rozdenija. A cto nado sdelat ctobi polucit to samoe trechznacnoe cislo, v kotorom pervaja cifra - cislo obedov, a potom vozrast? Cislo obedov umnozit na 100 i pribavit etot vozrast (vicisliaemij kak opisano ranee), a teper smotrim na volsebnie sagi ;) :

1)Y-cislo obedov v nedeliu (net Y malo, puskaj budet X :)) X-cislo obedov v nedeliu

2) umnozaem na 2 - 2X

3) pribavliaem 5 - 2X+5

4) umnozaem na 50 - 100X+250 (mi polucili tot samij 100X (sm.vise))

5) pribavliaem 1749 esli prazdnoval i 1748 esli net polucaem sootvetstvenno 100X+1999 ili 100X+1998

6) a teper prosto otnimaem god rozdenija....

Eto elementarno, Vatson...

По поводу второй задачи мнения читателей разделились. Большинство предлагало пойти по классическому варианту - под любым предлогом выбросить камешек, уповая на то, что в кувшине остался черный, а значит, ежели исходить от противного, то выброшенный был белым. Некоторые бесхитростно предложили сыграть, дабы отец остался в живых. Но приз главредовских симпатий получил следующий вариант от Романа Васильева:

Не играть, не играть и еще раз не играть. Вы, батенька, думаете, что лохотронщики прошлого отдадут Вам выигрыш, даже если Вы с умной физиономией заявите, что верите в свою удачу и не будете смотреть на камень, который достали, зашвырнув его подальше в кусты. В шапке, естественно, остался черный, скажите Вы (достать сразу два камня Вам не разрешат). При помощи ловкости рук (и, опять же, мошенничества), камень, который они сами (Вам это ответственное дело не доверят, так как Вы уже один раз доставали) достанут из мешка, окажется белым. Ну и чего Вы достигли? Повышенной бдительности к вашей персоне! Нужно с милой улыбкой согласится выйти замуж за лорда. Вскоре старичка найдут мертвым без внешних признаков насилия. Экспертизы, установившей отравление мышьяком, тогда не было. Победа! Выражение Black Widow входит в речевой оборот.

Условие задачи о двух монетах страдало умышленной избыточностью, которая и сбила с толку процентов 30 респондентов :). Для них поясняю: пятнадцать копеек в сумме могут дать только две монеты - 5 и 10 (именно тот гривенник, который «не пятак»). Я же предупреждал, что задачка без подвоха :) .

А теперь разрешите озадачить вас во второй раз. Чему способствовали:

Родион Романович

Очень простая задачка. Ежели сразу разберетесь, что к чему. Предлагается продолжить следующий ряд:

О Д Т Ч П Ш С В Д ...

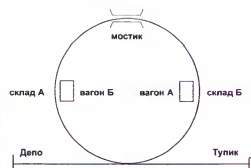
Дмитрий Тратас

Итак, имеется шах, большой тиран, но огромный поклонник математики. Еще одна странность - людей он не казнит, а заточает в темницу. Пожизненно. Каждая камера оборудована весами с двумя чашечками, которые могут показывать только "тяжелее - легче". Но весы не совсем простые, а могут взвешивать только три раза. После чего самоуничтожаются :)) или просто блокируются. Также в камере имеется 12 шаров из слоновой кости, одинаковых на цвет, ощупь, вкус и т.д. (для удобства будем считать, что они пронумерованы - прим. BIB). Известно, что 11 из них весят одинаково, только двенадцатый по весу чуть-чуть отличается от остальных. Настолько чуть-чуть, что, определяя вес руками, ничего не поймешь. Только весы могут уловить разницу. Причем даже не известно, тяжелее он (шар) остальных или легче. И, наконец, имеются две дырки рядом с дверью. Над первой написано "тяжелее", над второй - "легче". Если заключенный после трех взвешиваний определит "дефектный" шар и опустит его в нужное отверстие, сработает механизм открывания дверей, и узник освободится. Математик не может быть преступником :))) .

Роман Васильев

Вашему вниманию предлагаются задачи от нашего преподавателя по менеджменту А.Д. Майданова (кто учился на экономическом МИИТа, знает). На решение первой задачи дается 7 секунд. Время пошло... раз...

1. Итак, Некто доходит пешком от метро до института за 10 минут со скоростью 5 км/ч. Однажды этот Некто половину пути прошел в два раза медленней, а затем поймал автомобиль и оставшуюся часть пути проехал в десять раз быстрее. Вопрос: успел ли он на занятия?



2. Необходимо поменять вагоны А и Б местами (см. рис). Локомотив выезжает из депо, куда и должен вернуться в конце работы. Через мостик наверху может проезжать только локомотив.

Почта

Привет всем, большой и пламенный! Особенно тем, кто нам пишет, периодически или регулярно. Больших и конкретных новостей в этом месяце не оказалось - оно и понятно, весна на дворе, где уж там в игры играть да письма писать. Как обычно, много приятного получила в свой адрес рубрика Internet во главе с Mad! Divoff (до сих пор не знаю, как это склонять (прим. выпускающего: средний род, единственное число, не склоняется, половой классификации поддается с трудом)). В ваших посланиях довольно часто встречались просьбы увеличить количество рассказов в Z-z - все претензии и требования я собственноручно передала в высшую инстанцию в лице Главного. Ну а теперь посмотрим, что за письма припасены на сегодня.

Здравствуйте!!! Сегодня мы будем рассматривать журнал Навигатор Игрового Мира. Итак, приступим!

Достоинства: хорошо написанные статьи (как-то ближе к народу), много интересных рубрик и есть возможность купить журнал с диском, который содержит много полезных программок, интересных демо-версий игр. И я могу сказать, что интерфейс диска сделан со вкусом.

Недостатки: ужасная склейка журнала (хоть бери и склеивай сам!), плохая бумага (понятно, что кризис ну все-таки!), бывают некоторые описки.

Резюме: безусловно, лучший игровой журнал, но пока не еще не заслуживает высшей оценки 10 баллов, но я думаю у этого журнала все еще впереди, так как видно, что вся редакция очень старается над журналом и если вы его купите и почитаете его, то он вам я думаю понравится!

Итак, подводя итоги, хочу пожелать этому журналу успехов в работе и поблагодарить редакцию, что есть такой журнал (хоть и с недостатками).

Читатебельность	*********
Качество журнала	*******
Демо диск	*********
Дизайн журнала	********
Рейтинг	8.4

Время чтения: до 4 часов
Интересность чтения:
высокая
Знание английского языка:
не требуется,
но в жизни пригодится.

Никита Валуев aka [SS] -=Police=-
nikitavaluev@usa.net

Сегодня мы будем рассматривать письмо, пришедшее в редакцию журнала Навигатор Игрового Мира. Достоинства: нестандартная форма изложения, благожелательное отношение к журналу, искренность и объективность критики. Недостатки: претенциозность, отсутствие конкретных предложений и оригинальных идей. Впрочем, недостатки - это мелочи, кого без них не бывает. Главное - вовремя пытаться их исправить. Ну а по поводу некоторых описок... ты мне объяснишь на досуге, что такое «читатебельность»? Так что, кто сам без греха, пусть первый бросит камень...

Интересно получается с качеством бумаги. Несмотря на то, что бумага несколько хуже той, что была до кризиса, очень многие пишут, что она их больше устраивает, т.к. не бликует на свету. Действительно, теперь Нави можно читать в метро (раньше это было затруднительно). Как говаривал один из моих друзей: "Все плохое, так или иначе, ведет к лучшему".

Ну а тем, кого категорически не устраивает склейка, можно порекомендовать для особо тщательного прочтения следующее письмо.

Чтобы ваш любимый журнал не расклеивался, возьмите большую скрепку, распрямите ее и согните с двух сторон по 1/3 скрепки. Затем возьмите гвоздь/шило и пробейте/проткните в месте склейки журнала две дырки насквозь. Так, чтобы концы скрепки пролезали одновременно в обе дырки, и крепление не мешало читать журнал. Вденьте скрепку и загните с другой стороны. Возьмите журнал и читайте с наслаждением!

Loki aka К. Полубояринов

Вот так, дешево и сердито. Правда, этот совет, к счастью, можно считать несколько запоздалым - наконец-то «родная и любимая» типография услышала мольбы, требования и жалобы, и приняла меры по укреплению скрепления, крепящего наш журнал. А способ, который нам предложил Loki aka К. Полубояринов, можно зарегистрировать как интеллектуальную собственность, получить патент и продавать другим журналам, у которых возникнут подобные проблемы со склейкой.

Здравствуйте, Navigator,

Хочу поговорить по поводу двух вещей:

1. Где, [много нехороших слов], гайд к SMAC? Или его ваще не будет?!?

2. Я очень много раз читал ваши ответы на почту читателей в журнале. И они меня бесили просто до умопомрачения. А бесили они меня потому, что все они построены по одному шаблону: "да-да, мы все сделаем, мы всегда прислушиваемся к мнению читателей, тра-ля-ля...". Короче, мели читатель-Емеля, а мы к тебе прислушаемся. Все ответы - как под копирку!!! Только Гуру Брамин иногда изгаляется. А в общем и целом (не считая почты) журнал просто отличный. Я все остальные игровые журналы теперь по Нави меряю.

С наилучшими пожеланиями, Медведев
mailto:medvedev@mtu-net.ru

Приятно, что мои ответы вызывают в тебе бурю столь сильных и неуправляемых эмоций. Правда, искренне надеюсь, что состояние умопомрачения было все-таки временным и к моменту написания письма тебе уже значительно полегчало. Ну а с твоей претензией я просто не знаю что делать... Да, мы действительно прислушиваемся к мнению читателей и пытаемся сделать все, что от нас зависит, чтобы журнал был лучше. И если эта истина выглядит шаблонно, то я впервые в жизни предпочту не быть оригинальной. Можно, конечно, попытаться ответить, что плевать мы хотели на твои требования и гайда к SMAC не будет ваще, но к счастью или сожалению уже поздняк метаться - он в этом номере. Так что извиняй, но я тебе ничем помочь не могу. В ближайшее время Гуру Брамин не собирается вести раздел переписки, в чем я с ним солидарна.

Кстати, в этом месяце продолжаются споры вокруг игры Magic&Mayhem, вернее, вокруг ее рейтинга. Многие так и не удовлетворились тем объяснением, которое предоставил Гуру Брамин в одном из предыдущих номеров. Им будет особенно интересно прочитать следующее письмо.

<Гуру Брамин, Вы правы, эта игра заслуживает рейтинга 9,9 - она очень хороша и революционна. Гуру, если кто-то скажет, что Вы ошиблись, не обращайте на него внимания. Этот человек не собирал волшебные травы в лесу, подожженный золотым драконом. Он не варил из этих трав эликсир полета, отбиваясь молниями от вражеских кентавров. Он не поил этим отваром пятерых гоблинов, чтобы они добили золотого дракона.>

Шутов В. aka Delta

Так что теперь, прежде чем написать что-нибудь плохое про M&M, не забудьте сначала сварить эликсир и опоить им пятерых гоблинов - только тогда игра предстанет перед вами во всей красе.

Hi guys!

Народ я чо то не понял, какие у вас дела с Х.?

Цитата из Х. - "в последнее время много игровых журналов развелось - мы пытаемся уменьшить их количество (вот в этом месяце за Навигатор взялись)". Спрашивается, какого ... эти хуцкеры новоявленные на вас наехали? Я тут прикупил их журнальчик - полный суксь, к тому же непонятно на какую аудиторию он рассчитан - шарящий народ (хакеры, т.е.) все равно ничо нового не узнают, значит для ламеров! Да кстати я был неприятно удивлен, когда увидел там статейки Гоблина - как это понимать???

Ramses

Hi Навигаторы!

Прочитал во втором № Хакера что вы оказались в глубоком дауне по проводимому ими соревнованию в Q2! Как могла редакция моего любимого журнала так облажаться?! И где в это время были Alrick со своим [ASP] и старший опер Гоблин? :(((

[OSN] Blendameo

Пожалуй целесообразно будет передать слово выпускающему, как человеку разбирающемуся в этом вопросе, что я с удовольствием и делаю.

Постараюсь ответить без эмоций. Итак, по порядку:

1. Чемпионат, если и проводился, то без нас. Это уж точно. Причем, на полном серьезе заявляю - в редакции Хакера Alrick'а, к его сожалению, никто сделать не сможет. Потому что.

2. Все наезды в "Хакере" на "Навигатор" можете считать пустой болтовней. А мечтать, как известно, не возбраняется. В любом случае, мы не собираемся болезненно реагировать на попытки вызвать нас на скандальные разборки - нам они ни к чему. Читателя можно и нужно привлекать другими методами.

3. Что касается концепции «Хакера», то сдается мне, Ramses, не так уж и далек от истины. Это издание рассчитано на широкую аудиторию, и отнюдь не является специализированным журналом по взлому.

Дорогая редакция!

Купил февральский номер Навигатора, решил-таки написать вам и хочу сразу же поздравить вас. Журнал склеен на совесть. <Перейду к личным благодарностям. Огромное спасибо безымянному автору статьи о геймерских породах. Да, да, безымянному! Его имя совершенно не упомянуто. Как же так?! Человек буквально разнес в пух и прах мои сомнения о моей породе.>

<Благодарен я также господину Подстрешному! За guide, написанный в такой необычной манере. Прям кажется, что с самой Ларисой Ивановной базаришь. В общем, класс!>

Пашен aka McKiller

Материал принадлежит "кисти" автора под ником DeD-21. Приносим ему и читателям наши сорри по этому поводу.

Вообще я заметил, что объем журнала уменьшился, а времени на чтение у меня стало уходить раза в два больше. Как вам это удается?

Вячеслав Доценко

Ха! Пишем между строк, разумеется.

Привет. Пишет вам снова Курилов. Я получил от вас ответ на мой вопрос, но не смог прочитать ни слова, на русском. Содержание вашего ответа следующее: "чЩ ЪОБЕФЕ, ФТХДОП ПФ.....". Короче я ничего не понял. Пожалуйста, напишите еще раз шрифтом "Arial cyr". Заранее спасибо, пока.

Господин Курилов! Есть такое понятие - перекодировка сообщений. Очень советую вам с ним познакомиться поближе, тогда подобную проблему вы сможете решить самостоятельно, не отвлекая Главного редактора от работы.

Привет редакции любимого журнала.

Как видите, в игровой индустрии не хватает женского коллектива. Читая Mail в журналах за последние два года, очень редко встречаются письма от девчонок. Интересно, почему? Тут остается только гадать. Девчонки, берите ручки в ручки и пишите!

<Всем, наверное, интересно знать в какие игры играют девчонки? Да в те же самые, что и мальчишки! Мой любимый жанр 3D-action и такие хиты, как капризный Unreal и угрюмый Quake2.>

В рубрику «Easter Eggs»

Unreal

Nali Castle Canyon (в консоли -open NALIBOAT). Проплывая в лодке по реке в середине темного тоннеля, перед водяной мельницей, посветите фонариком вверх на левую стену и увидите прикрепленный к стене плакат. Особо любопытные могут подлететь (FLY) и ознакомиться с ним подробнее.

Internet Explorer 4.0

Запустите Internet Explorer и нажмите Help. В меню помощи выберите About Internet Explorer. Одновременно нажмите Ctrl и Shift, и, удерживая их, подцепите логотип IE. Переместите его к левому краю окна. Продолжая держать Ctrl и Shift, сместите логотип немного вниз вправо, проведя им поверх надписи Microsoft Internet Explorer 4.0. Появится тайная кнопка Unlock. Нажмите на нее. Изображение земного шара начнет дрожать. Переместите логотип IE, и накройте им трясущуюся Землю. Откроется окно. Появятся титры, рассказывающие, кто делал IE и тестировал его, сколько кофе выпили создатели, а также шутки Microsoft. Билл Гейтс тоже фигурирует там.

Helen aka MISS X

Действительно, ни для кого не секрет, что представительниц сильного пола (он же прекрасный) в компьютерной индустрии несколько меньше. Оно и понятно – у женщин и без того забот хватает. С чем это связано – вопрос спорный. Я склонна считать, что с воспитанием. Есть такое нехорошее мнение, что не девичье это дело – днем и ночью за компьютером сидеть. Вот и получается, что маленький мальчик получает на день рождения компьютер, а девочка – очередную Барби в свою коллекцию. Впрочем, некоторые недалекие личности продолжают упрямо твердить, что воспитание здесь ни при чем, а истинной причиной этого парадокса является наследственная и генетическая предрасположенность. Женщинам место на кухне, а мужчинам за компом. Кстати, раз уж такой разговор зашел, у меня ко всем читателям будет просьба: если вдруг у вас есть знакомые дамы, которые не могут прожить без игры больше суток, которые делают всех знакомых в Quake или нечто подобное, в общем, те, которые могут претендовать на звание истинной Геймерши – черканите нам пару строк. Ну а по поводу того, какие игры нравятся девушкам... Я всегда считала, что это зависит от характера, а не от половой принадлежности. Если кто-то не согласен – пишите, поспорим.

P.S. Да, и большое спасибо за Easter Eggs. Похоже, эти милые шутки получили у вас не меньшую популярность, чем читы. К тому же весьма своевременно – в момент написания статьи как раз подходит к концу пасхальная неделя.

Без комментариев

Есть письма, на которые я просто не знаю как отвечать. Можно, конечно, вымучивать из себя банальные ответы или не публиковать такие письма совсем, но в них подчас содержатся весьма трезвые и нестандартные мысли. Поэтому, впредь такие послания будут находить себе место здесь, в рубрике "Без комментариев".

Вот. Еще вы просили написать отзыв о диске. Диск, конечно, ничего, но все же, по-моему, было бы лучше, если бы на диск вы записывали одну игру, но целую. А то, что за интерес, только вникнул как играть, а она и оборвалась? А Video, смотришь, значит, этот фильм, а он пройдет и все. Разве интересно смотреть заставки, а начинки не видеть?

G.F.

<Название моей статьи будет таким «Компьютерные игры. Мир без любви...» или «Компьютерные игры. Футурологический прогноз». Дело не в названии, оно может поменяться. Вот развернутый план статьи.

Введение. Новое измерение компьютерных игр. Игра, как художественное произведение. Новый вид искусства – Возможности и перспективы.

Что имеем и почему? Люди, рождающие спрос. Люди, рождающие предложения. Техника и инструментарий. Желания и возможности фабрики картонных дурилок.

Что хотим и почему? Arcanoid и Достоевский – история скрещивающихся прямых. Критика ненаписанного: проект Game от K&K (RPG будущего). Рецепт шедевра из «мыла». Метафизика на ровном месте.

Заключение. Игра, как отражение

позиции автора. Об относительной ценности продажной музы.

Статья будет мной обязательно дописана, так как основной ее целью является сам процесс написания. Шум человеческой речи, нервная линия чернил на бумаге – это медитация, то есть приведения ума к единонаправленности. Какое-то небольшой усилие и мне кажется, что я смогу высказать то, что вертится на кончике языка неясным образом, словом на непонятном мне языке. Но, увы, как много усилий, а не высказано и сотой части того, что хотелось бы. Пока я обдумывал план статьи, то сам для себя прояснил многие вещи. Узнает ли об этом кто-то еще, не так уж и важно>.

Кузнецов Rostislaw aka ROST

С почтой разбиралась
Жанна Гришина

Читатель - читателю

Привет. Меня зовут Алексей. Я живу в Москве. Кто хочет поиграть в разные игры по модему, пишите мне на liquid cool@iname.com. Пока.

Все поклонники футбольных, хоккейных симуляторов, экономических стратегий,

Heroes of Might and Magic, пишите:

670033 Бурятия, г. Улан-Удэ, Шумяцкого 25, кв73.e-mail:kostya@eastsib.ru.

Петров Константин aka Меггу.

Хочу переписываться с геймерами и геймершами по е-мылу. Мне 14. Интересуюсь играми, спортом (альпинизмом), музыкой, жизнью, девушками, девушками, дев... Что-то я увлекся. Ну ладно, продолжим. Пишите - andr ru@chat.ru, Александру.

Девушки!! Геймерши!!

Милые, пишите на ZAS@mail.ru, буду ждать, надеяться и верить.. ;^)

Tosha aka [ZAS];

Привет!

В настоящее время я занимаюсь разработкой игрушки. Жанр не определен, но, скорее всего либо стратегия, либо RPG.

И я ищу (чуть не написал собутыльников) компаньонов. Таких же, как и я энтузиастов, желающих сделать что-нибудь свое.

Сейчас, я пишу изометрический движок (16-битная графика, цветное освещение прилагается), что на его базе можно реализовать пока остается загадкой. Работа заметно ускорилась бы, если бы на мой призыв откликнулся художник. Сам я рисовать умею, но, к сожалению, не хватает времени. С музыкой также проблемы. Кодер тоже лишним не бывает :). А вообще я буду рад любому письму, и в особенности моральной поддержке. Ответить постараюсь всем.

В свое время написал две игрушки для ZX-Spectrum'a, третью не успел, любимый комп пал под натиском PC. Так, что некоторый опыт (для моих 20-ти лет вполне приличный) имеется.

Подробнее на моей домашней страничке:

http://www.vtau.pstu.ac.ru/~suncev

e-mail: gosha@mail.ru

С уважением, Игорь

Дорогие друзья квестоманы!

Приветствую вас и прошу вас откликнуться. Если вы очень любите компьютер, а в частности Квесты и вам скучно и не с кем поделиться впечатлениями о них, то пишите мне, пообщаемся! Координаты: г. Москва, ул. Милашенкова, д.17, кв. 80. Lёlike или просто Ане. Жду с нетерпением!!!

Привет всем!

Меня зовут Леонид, мне 16 лет. Мечтаю найти друзей и подруг по переписке. У меня много интересов в жизни. Люблю Internet и компьютерные игры в жанрах: стратегии, RPG, 3D-action. Пишите, отвечу обязательно.117321, г. Москва, ул. Профсоюзная, д.140, корп. 3, кв.124. Звягину Леониду.

Сам я стратегоман, но люблю на досуге поиграть в Quake2. С удовольствием сыграю с любым желающим по модему (кого сделать в Starcraft?) почти в любую игру. С удовольствием вступлю в какой-нибудь клан. Помогу с секретами для игр. Пишите все! Отвечу 200%. Адрес: 121352, г. Москва, Славянский б-р, д.13, к.2, кв.11. Ковалеву Андрею.

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва
Фирма "Логос-М" т. 974-2131
www.logos-m.ru
Фирма "Ода" т. 974-2131, www oda.ru
Фирма "Глобус" т. 240-7405
Фирма "Паблик Пресс" т. 270-0703
Фирма "Метрополитеновец" т.277-8352
ООО "Артисс" т. 158-9754
Киоски фирмы "Центр-Прессы" т. 261-7805
Санкт-Петербург
Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849
Екатеринбург
ТОО "Агенство КП- Газеты в розницу" т. 55-13-95
Мурманск
ООО Агенство "КП Арктика" т. (8152) 47-3998
Ростов-на-Дону
ЗАО Книготорговая фирма "Рис-Р" т 28-0985
Хабаровск
ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555
Челябинск
ООО "Азбука" (3512) 66-6221

Любые номера журналов "Навигатор Игрового Мира" вы можете приобрести в магазине "Астрея" по адресу Москва, Южнопортовая улица, д. 16 (рядом с метро Кожуховская) т. 279-5992

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.avp.ru

Чтение нечитабельной E-mail:
программа Mail Reader AO "Агама"
http://russia.agama.com/mailreader

Доступ в Интернет:
компания Zenon N.S.P. (http://www.aha.ru)
Internet Service Provider ILM
(http://www.ilm.net)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ИПК издательства "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д.7
З. 1930
Тираж 37.000 экз.
Цена договорная.